MYCOM ムックVOL.31
NINTENDO 64大好きマガジン
The 64DREAM
ザ・ロクヨンドリーム
1999 4
最新情報満載号
定価 490円 (税込)
宮本さんサイン入りポスター付き
【特集】感動をありがとう!
宮本茂インタビュー
ゼルダの伝説 時のオカリナ
実況パワフルプロ野球6
悪魔城ドラキュラ黙示録
大乱闘スマッシュブラザーズ
牧場物語2
ポケモンスナップ
POCKET MONSTERS' SNAP
©1995,1996,1998 Nintendo /Creatures Inc. /GAME FREAK
©1999 Nintendo /HAL Laboratory,Inc.
ドリテクの殿堂スペシャル
中とじ別冊
いよいよ登場!!
ファイアーエムブレム トラキア776
■特別付録 ポケモン3周年記念シールつき

NINTENDO64
NおよびNINTENDO64は任天堂の商標です。
振動パック対応
さらに面白くなって、
アイツが帰ってきた。
横綱を目指すだけじゃない。オリジナル力士で決め技も、イベントもグレードアップ!
3月19日発売予定
価格六九八〇円(税別)
本格相撲対戦&最強横綱育成ゲーム
64大相撲2
「どすこいキャンペーン2」開催!!
3/19〜4/30
「64大相撲2」発売記念スペシャルプレゼント!!
期間中、「64大相撲2」をお買い上げの皆様に抽選で下記の商品をプレゼント!! ふるって御応募ください。
A賞 ボトムアップ開発現場見学 + 東京ディズニーランド ご招待バスツアー/10組20名様
B賞 ちゃんこ鍋セット(3人前)/10名様
C賞 大相撲“番付表”/30名様
D賞 「64大相撲2」オリジナルシール/100名様
BOTTOM UP

「どすこいキャンペーン2」は、このお店で実施してるぞ!!

■北海道
●テレビゲームランド FANTASY
●ポプラ館 藤野店
●(株)サンワドー 上磯店
●TWINS 千歳店
●夢工場:栄町店/新琴似店/中央店/春光店/東光店/豊岡店/滝川店/帯広西店/帯広長崎屋西帯広店/帯広南店/池田店
●おもちゃのヨシダ
●ジョイポート 本店
●BANBAN:本町店/北光店/千歳店/中島店/白樺通店/西五条店/春採店/江別店/亀田港町店/菊水店/本通店/黄金町店/柏陽店/新町店/潮見店/鳥取店/東店/オタモイ店/新中野店/錦岡店/老古美店/駒場店/北野店/内浦店/札内店/青山店/上磯店/入江店

■青森県
●ルルイエC.:S館1号店トム/S館2号店デルフィン
●(株)サンワドー:青森中央店1号館/青森東バイパス店/むつ店/柏店/八食店/八戸本店/十和田店/下田店
●模型倶楽部
●(株)サンワドー 城東店
●ブックトマト 十和田店
●BANBAN:むつ店/五所川原店/八戸江陽店/藤崎店/五所川原西店/黒石店/ジョイフル青森店
●ジャスコ:下田店/黒石店/七戸店/青森店/藤崎店/柏店

■岩手県
●(株)ケルビンシステムズ 盛岡ファミコンセンター
●ブックトマト:北上店/水沢店
●おもちゃ流通センター 二戸店
●BANBAN 高松店/大船渡店/中屋敷店/水沢店/仙北店/宮古店/北上店/花巻店
●COMG! 盛岡南サティ店
●夢の星
●ジャスコ:江釣子店/水沢店/前沢店

■宮城県
●石巻VIVRE
●ギャングスター 仙台店
●(株)ジャスト 白石店
●ブックトマト 古川店
●BANBAN:大河原店/多賀城店/佐沼店/石巻南店/築館店/古河バイパス店/フォルテ大河原店
●ジャスコ:塩釜店/古川店/若柳店/新気仙沼店/仙台中山店/船岡店/多賀城店/南方店

■秋田県
●(有)ゆにこん堂
●ブックトマト:能代店/秋田広面店
●おもちゃ流通センター 仁井田店
●BANBAN:大曲店/能代店/八橋店/広面店
●ジャスコ:サンプラザ本荘店/横手南店/御所野店/大館店/土崎港店/湯沢店/能代店

■山形県
●ドキドキ冒険島:山形西バイパス店/新庄店
●(株)大沼
●ファミコンプラザ TOM
●BANBAN:米沢店/鶴岡店/西バイパス店/天童店/酒田店/尾花沢店/長井店
●ジャスコ:山形北店/酒田南店/新鶴岡店/赤陽店/新東根店

■福島県
●ブックトマト:会津若松店/白河店
●BANBAN:泉店/郡山桑野店/会津若松店/白河店/瀬上店/小名浜店/大槻店/棚倉店/染川店/船引店/二本松店/相馬店/喜多方店
●ジャスコ:郡山フェスタ店/相馬店

■茨城県
●おもちゃの広場 ドラゴンキッズ
●ブックトマト 下館店
●おもちゃ流通センター:下妻店/古河店/牛久店
●BANBAN 石岡店
●ジャスコ:下館店/下市店/笠間店/鹿嶋店/取手店/勝田店/常陸大宮店/新下妻店/神栖店/水戸店/石岡店/東海店/那珂町店/北茨城店

■栃木県
●TUTAYA 自治医大店
●パラダイス21 小山城南店
●ファミコンショップV
●三遊堂 烏山店
●ブックトマト 大田原店
●BANBAN:佐野店/足利店/栃木店/西那須野店/高根沢店
●ジャスコ:宇都宮店/駒生店/黒磯店/今市店/佐野店/小山店/栃木店

■長野県
●アピアランド 飯田店
●ダイナマイト キャッツ武石店
●トイハウス 郵閑ターース
●平安堂 塩尻店
●BANBAN:松本店/諏訪店/塩尻店/下諏訪店/小諸店/中野店/駒ケ根店/塩尻北店/穂高店/上田店/伊那店
●ラオックスヒナタ 須坂店

■群馬県
●(株)キンカ堂 富岡店
●ワウム 大泉店
●おもちゃ流通センター 藤岡店
●BANBAN:伊勢崎店/館林店/渋川店/阿左美店/富岡店/安中店/前橋店
●ジャスコ 渋川店

■埼玉県
●(株)すみや 浦和三室店
●アトム 所沢店
●ラオックス 入間店
●ファミコンショップ桃太郎:前川店/蕨駅前店/南浦和店
●古本市場:入間店/草加店
●おもちゃ流通センター:川口店/東川口店/春日部店
●BANBAN 坂戸店
●石丸電気 久喜ビッグワン
●ジャスコ:吉川店/神保原駅前店/川口店/大宮店/八潮南店/北戸田店

■千葉県
●Fammys 千葉四街道ビートル店
●テックス 南流山店
●プラネット
●BANBAN:木更津店/八日市場店/成田店/土気店/東金店/佐原店/茂原店
●ベスト電器 長浦店TVゲームコーナー

■東京都
●ATOM キヨセ店
●TUTAYA 三軒茶屋店
●蔦谷書店 馬事公苑店
●BIG マリオ
●いすずや
●ぐーちょきぱー
●ファミコンアトム:清瀬店/武蔵境店
●アトム:国分寺店/ひばりヶ丘店
●メディアバレー町田店
●いすずや
●石丸電気ゲームワン
●メディアポリス:成城店/新大久保店/府中店
●古本市場:東大和店/小平店/小金井店
●BANBAN:青梅店/花小金井店/多摩ニュータウン店
●(株)東武百貨店 池袋店7Fファミコンショップ
●ジャスコ:葛西店/御獄山駅前店

■神奈川県
●ジャスコ 大和店
●トップボーイ:横須賀店パートII/横須賀中央店/厨子店
●(株)コムロードシータショップ 溝ノ口
●すみやMUSIC.INN:横浜北山田店/平塚山下店
●メディアポリス:厚木店/座間店/相模大野店/十日市場店/秦野渋沢店/日吉本町店/武蔵中原店/大和店
●BANBAN:港北ニュータウン店/仁保川店/横須賀西店
●おもちゃ流通センター 相模原店
●ジャスコ:金沢シーサイド店/駒岡店/秦野店/相模原店
●オモチャのぼーしゅうや

■山梨県
●BANBAN 昭和店

■新潟県
●トーイズ:小千谷店/宮内店/新津店/長岡店/新潟店
●おもちゃ流通センター 新発田店
●BANBAN:幸町店/柏崎店/佐渡店/村上店/吉田店/新津店/六日町店/水原店/三条店
●COMG!:新津店/吉田店/新発田店/小出店
●ジャスコ:三条昭栄店/三条店/十日町店/上越店/新潟店/新潟東店/村上東店/長岡店/白根店/六日町店

■富山県
●三共ジョーシン(株)とやま本店
●おもちゃのベル
●BANBAN:富山南店/姫野店

■石川県
●キッズさくらい:羽咋ゲーム館/羽咋ジョイフル店/津幡スカール店
●ムラサ キッズワールド津幡店
●Fammys:井林店/金沢いろは店
●オモチャの とらや
●おもちゃの国 ポニー
●ヤスサキ 高浜店
●おもちゃはうす太郎と花子
●BANBAN:藤江店/金沢元町店/羽咋店/加賀店
●COMG! 加賀店
●おもちゃのいばやし

■福井県
●ピアザにしおか
●ヤスサキ 松岡店
●BANBAN:鯖江店/福井東店/武生店/種池店/敦賀店
●宝島大国 武生店

■岐阜県
●FAMI―COM GP
●ファミコンキッズ
●ファミコンショップ ビーバー
●おもちゃのよーちゃん
●BANBAN:大垣店/羽島店/高山店/土岐店/中津川店/各務原店/瑞浪店/可児店/高山店
●ジャスコ:関店/岐阜店/新柳津店/大垣店

■京都府
●ニュータイプ:大将軍店/常磐店/梅津店/花園店
●ハイパーニュータイプ:西院店/桂店
●ザウルス 桂店
●ファミザウルス:山科店/上桂店/長岡
●ドラゴンワールドクラブ 京都南店
●ビ・ドリーム
●古本市場:京都太秦店/桃山店
●TVゲームショップ キョウマル
●ハローマック:福知山店/東舞鶴店/丹後大宮店/新堀川店/黄檗店/亀岡市役所前店/西舞鶴店
●おもちゃ流通センター 福知山店
●はしもとや
●ファミコンショップ ゲームネット
●BANBAN:舞鶴店/亀岡店/桂店/山科店
●ジャスコ:京都西店/洛南店/帷子の辻店

■静岡県
●(株)プロジェクト21
●Fammys:篠原店/BOOK ONE店
●ドリーム
●サーティ
●M.Mすみや藤枝瀬戸新屋店
●メディアポリス:浜松高林店/藤枝店/沼津店/御殿場店/長泉店/函南店/富士店/富士宮店/袋井店/掛川店/静岡千代田店/浜北店/沼津仲見世店/本吉原店
●BANBAN:掛川店/浜岡店/湖西店/菊川店/三方原店/富鷹店/広野店/榛原店/函南店/城北店/島田店/伊東店
●ジャスコ:袋井店/浜松西店

■愛知県
●マジカル 西尾店
●Fammys:鳴海店/半田駅前店/大府店/太田川店/柴田店/富木島店/当知店/名港店/知多朝倉店/半田インター店/共和店
●(有)ドリームランド パルネス店
●キッズ ステーション
●オカダ電気 さとう本店
●フェスタポート 鳴海店
●BANBAN:瀬戸店/豊橋南店/豊田土橋店/豊橋東店/高蔵寺店/平和ケ丘店/グリーンロード店/豊川インター店/小橋店/半田店/尾張旭店/常滑店/滝の水店/大平通店/東海店/三好店/安城店/一宮店
●ファミーズ 鳴海店
●ベストソフトタウン 名古屋店
●ベスト電器 グランドタマコシ店
●ドリームランド パルネス店
●ジャスコ:ワンダーシティ店/岡崎南店/高橋店/小牧店/新八事店/大府店/南陽店/半田店/豊橋店/豊橋南店/豊田店/名西店

■三重県
●スーパーランド 四日市本店
●ドリーム
●ダイコクヤ
●チェーンストア.オークワ:上野店/名張店/河芸店
●BANBAN:志摩店/名張店/久居店/松阪南店/玉城店/尾鷲店/上野店
●ジャスコ:ララパーク店/阿児店/伊賀上野店/玉城店/熊野店/菰野店/松阪店/新伊勢店/新久居店/新日永店/新名張店/星川店/生桑店/大安店/鳥羽店/津店/津南店/白子サンライズ店/尾平店/尾鷲店/富洲原店/鈴鹿ベルシティ店

■滋賀県
●ハローマック:近江八幡店/長浜店/八日市店/堅田店/水口店/守山店
●BANBAN:草津店/守山店/八日市店/水口店/五個荘店/栗東店
●ジャスコ 西大津店

■京都府
●ニュータイプ:大将軍店/常磐店/梅津店/花園店
●ハイパーニュータイプ:西院店/桂店
●ザウルス 桂店
●ファミザウルス:山科店/上桂店/長岡
●ドラゴンワールドクラブ 京都南店
●ビ・ドリーム
●古本市場:京都太秦店/桃山店
●TVゲームショップ キョウマル
●ハローマック:福知山店/東舞鶴店/丹後大宮店/新堀川店/黄檗店/亀岡市役所前店/西舞鶴店
●おもちゃ流通センター 福知山店
●はしもとや
●ファミコンショップ ゲームネット
●BANBAN:舞鶴店/亀岡店/桂店/山科店
●ジャスコ:京都西店/洛南店/帷子の辻店

■大阪府
●トータルショップ(株)ナガヨシ堂本店
●ファミコンショップハーツランド
●スーパーポテト5
●スーパーポテト7
●スーパーポテト:昭和町店/なんば店/住之江店
●てんとむし
●VIDEO&GAME PUBLIC
●ギャングスター:羽曳野店/古川橋店/藤井寺店
●チェーンストア.オークワ:泉南店/尾崎店
●古本市場:東豊中店/岸和田店/泉大津店/箕面店/富田林店/深井店/原山台店
●ファミコンランド ミレニアム2000
●ハローマック:南茨木店/四條畷店/八尾萱振店/深井中町店/河内長野南バイパス店/堺深阪店/樟葉店/堺福田店/美原南店/三原三宅店/交野店/東香里店/寝屋川池田店/伊丹店/中百舌鳥店/寝屋川グリーンシティ店
●ツタヤ 東香里店
●BANBAN:松原店/布施店/高石店/羽倉崎店/高槻店/岸和田店/茨木店/中百舌鳥店/河内長野店/羽曳野店/和泉店/大阪狭山店/箕面店/枚方ロイヤル店/八田店/加美店/柏原店/高槻北店/阪南店/香里店
●ジャスコ:貝塚店/金剛東店/高見店/寝屋川店/新茨木店/新高槻店/東住吉店/藤井寺店/南千里店/日根野店/野田阪神店

■兵庫県
●クオーツ 伊丹店
●ニチデン:福崎店/山崎店
●(株)星電社 尼崎店
●TVゲームショップ チャレンジャー
●遊コン 学園都市店
●Seiden 竜野店
●古本市場:西宮店/西神戸店/宝塚店/伊丹店/魚住店/野口店
●ハローマック:豊岡店/宝塚安塚店/山崎店/藤原台店/三田店/山本野里店
●(株)星電社姫路本店ファミコンコーナー
●BANBAN:砥堀店/魚住店/太子店/洲本店/福崎店/藤原台店/和田山店/網干店/西脇店/西明石店/名谷店/三木店/南武庫之荘店
●ジャスコ:加西店/岩端店/逆瀬川店/広畑店/新三木店/新山崎店/新洲本店/新垂水店/新赤穂店/新土山店/川西店/猪名川店/杜店/南淡路店/姫路リバーシティ店/福知山店/龍野店/高砂店

■奈良県
●ハローマック:天理店/橿原神宮前店/桜井店/大和新庄店/奈良押熊店/西大和店
●BANBAN:香芝店/奈良店
●ジャスコ:桜井店/生駒店/大和郡山店/田原本店/奈良店/奈良南店

■和歌山県
●(株)ペリカン:湯浅店/和歌山店
●Fammys 買取館店
●TOY&HOBBY mimiy
●チェーンストア.オークワ:パビリオンシティ田辺店/新宮店/田辺店/橋本林間店/串本店
●ハローマック:岩出店/紀伊田辺店/新宮店
●BANBAN:和歌山店/田辺店/御坊店/橋本店
●ジャスコ:海南店/岩出店

■鳥取県
●BANBAN:倉吉店/湖山店/米子店/吉方店
●ハローマック:皆生店/米子店/倉吉店/鳥取安長店
●ベスト電器:米子店/倉吉店/鳥取千代水店
●ジャスコ:鳥取店/日吉津店

■島根県
●BANBAN:益田店/松江店/斐川店/パワーシティー浜田店
●ハローマック:松江島大前店/出雲店/島根大田店
●ベストソフトタウン 出雲店
●ベスト電器 松江北店
●宝島大国 出雲店
●ジャスコ:出雲店/平田店

■岡山県
●ファソランド
●ファミコンショップVIC:高梁店/井原店/笠岡店
●トイ&ホビー いろは堂
●ABCパレード 平島店
●古本市場:豊浜店/高島店/平井店/京山店/倉敷白楽町店/倉敷堀南店/倉敷中島店/十日市店
●BANBAN:津山店/倉敷北店/邑久店
●レガーロ 津山店
●ジャスコ:岡山店/津山店
●ハローマック:総社/東岡山店/津山西店/岡山久世店/倉敷沖新店/倉敷連島店/岡山山陽店

■広島県
●ファミコンショップVIC:春日本店/多治米店/木之庄店/新市店/松永店/尾道店/三原駅前店
●(株)フタバ図書:広店/八本松店/東広島店(ブックス館)/沼田店/紙屋町店/府中店/ソフトピア呉ゲーム館/大竹店/宮内店/ソフトピア海田店/MEGA店/ラフォーレ店
●古本市場:福山春日店/福山曙店
●BANBAN:八本松店/府中店/広店/神辺店/五日市店/三原店/祇園店/廿日市店/曙店/坂店/可部店/府中サンリブ店
●COMG! 本通店
●ベストソフトタウン 広島店
●ベスト電器:三原店/曙店
●ジャスコ 広店
●ハローマック:呉焼山店/八本松店/広島吉田店/福山松永店

■山口県
●みやーじゅ 桑山店
●幸太郎本舗
●スタジアム 下松店
●BANBAN:下松店/宇部店/萩店/防府店/ときわ店/柳井店/岩国店/光店/新南陽店/サンパークあじす店/新山口店
●COMG! 岩国店
●CTシーモール しものせき店
●ベストソフトタウン 萩店
●ベストビデオ 山の田店
●(株)双葉屋
●(株)丸和小郡店 ファション館(双葉屋)
●ジャスコ:安岡店/光店
●ハローマック:下関長府店/宇部バイパス店/長門店/山口大内店

■徳島県
●BANBAN:国府店/脇町店/阿南店/三加茂店/徳島店
●ハローマック:徳島沖浜店/徳島鴨島店/徳島川内バイパス店/徳島阿南店
●ジャスコ:徳島店/鳴門店

■香川県
●BANBAN:宇多津店/観音寺店/郡家店/香川店/香西店/志度店/綾南店
●ベスト電器 宇多津店TVゲームコーナー
●ジャスコ 栗林店
●ハローマック:観音寺店/善通寺店

■愛媛県
●BANBAN:伊予三島店/松前店/片山店/御荘町/宇和島店/新居浜店/石井店/西条店
●COMG! 松山南店
●ベスト電器 松山本店TVゲームコーナー
●ジャスコ 松山店
●ハローマック:伊予西条店/三島川之江店/今治ワールドプラザ店

■高知県
●BANBAN:野市店/中村店/朝倉店
●ハローマック:高知潮江店/高知介良店/高知中村店/高知朝倉店/高知後免店/土佐高岡店/高知須崎店/高知宿毛店
●ベスト電器 桟橋店

■福岡県
●(有)ジャックス
●(株)アプロ 九州本社
●スタジアム:筑後店/箱崎九大前店/高須店/古賀店/田川店
●レインボー ジャスコ穂波店
●ヴィータ
●ファミコンハウス 穂波店
●ゲーム・ザ・モンスター:春日店/南ヶ丘店
●キッド 豊前店
●ブルート:志免店/二日市店/通町店
●(有)すえかね
●ベスト電器:黒崎店TVゲームコーナー/大橋店TVゲームコーナー/片江店TVゲームコーナー/行橋店TVゲームコーナー/田川店TVゲームコーナー/小倉店TVゲームコーナー/穂波店/香春店/福岡店TVゲームコーナー/門司港店
●ベストビデオ:西新店/二日市店/甘木店/大野城店/香椎店/春日店
●ベストソフトタウン:戸畑店/和白店/志免店/前原店
●BANBAN:千代ヶ崎店/甘木店/前原店/戸畑店/幸袋店/合川店/安武店/行橋店/大牟田店/柳川店/宇美店/吉井店/片縄店/歯科大前店/田川店/田川南店/上津店
●ギャングスター 筑紫通店
●(株)丸和 行橋サンパル

■佐賀県
●マルコン・ブルート 南バイ佐大前店
●ベスト電器 マルユー嬉野店
●ベストソフトタウン:佐賀店/鳥栖店
●BANBAN:伊万里店/鹿島店/唐津店/三日月店

■長崎県
●スタジアム 東長崎店
●ベスト電器:長崎店TVゲームコーナー/壱岐店
●ベストソフトタウン 対馬店
●BANBAN:大村店/諫早店/島原店/東長崎店/早岐店/佐々店/南長崎店

■熊本県
●スタジアム 東バイパス店
●ブルート 荒尾店
●ベストビデオ 鹿本店
●ベスト電器:本渡店/大矢野店/牛深店/矢部店/御船店
●ベストソフトタウン 新市街店
●BANBAN:玉名店/尾ノ上店/山鹿店/宇土店/出町店/植木中央店/天草店/流通団地店/八代大村店/熊本おがわ店/熊本大津店

■大分県
●(株)トキハ:大分店/別府店
●(株)ブックバーン九州大在店
●ベスト電器:CTおおいたTVゲームコーナー/森町店TVゲームコーナー/別府店
●BANBAN:大分店/光吉店/佐伯店/南大分店/臼杵店/日田店/米良バイパス店/中津店

■宮崎県
●(株)寿屋 日南店
●ベストビデオ:大塚店/日南店
●ベストソフトタウン:都城店/宮崎店
●BANBAN:恒久店/延岡店/日向店/日南店/住吉店/花ヶ島店/大塚店/穂城店

■鹿児島県
●(株)寿屋 南鹿児島店
●BOOKBOX:上之園店/中郡店
●メディアランド アーク
●BANBAN:吉野店/加世田店/出水店/国分店/指宿店/志布志店/大口店/種子島店/鹿屋店/中山店

■沖縄県
●おもちゃ流通センター:具志川店/名護店/北谷店
●BANBAN:古波蔵店/宮古店/石垣店

(順不同)

BOTTOM UP 株式会社 ボトムアップ
〒164-0001 東京都中野区中野3-33-3 インツ中野ビル8F TEL.03-3382-3611 FAX.03-3382-3610

第3回 コンピュータ エンターテインメント ソフトウェア・アカデミー大賞 CESA大賞

●主催 社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会(CESA)

'98.1/1～12/31

あなたの一票で大賞が決まる。

CESA大賞は1998年に国内で発売されたコンピュータエンターテインメントソフトウェアの中から、みなさんの投票によって優秀作品を選定するものです。

投票者の中から、抽選で、合計500名様に、プレゼント!!

海外旅行4泊6日(ロサンゼルス)
提供：近畿日本ツーリスト株式会社
ペア1組
出発日：4月～6月(ゴールデンウィークを除く)
※ご希望の出発日がお取りできない場合もございます。

ノートパソコン 2名

MDウォークマン 2名

NINTENDO64
提供：任天堂株式会社

5名

PlayStation + PocketStation
提供：株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント

5名

Dreamcast + ビジュアルメモリ
提供：株式会社セガ・エンタープライゼス

5名

GAME BOY COLOR
提供：任天堂株式会社

6名

WonderSwan ワンダースワン
＋専用ソフト[GUNPEY]
提供：株式会社バンダイ

20名

NEOGEO POCKET COLOR
提供：株式会社エス・エヌ・ケイ

12名

その他豪華賞品
幕張プリンスホテル ペア宿泊券 ペア2組
ゲームソフト・キャラクターグッズ 437名

※当選者の発表は厳正な抽選の上、発表をもってかえさせていただきます。
※掲載の商品は、実際のものと一部異なる場合があります。

◆投票方法

[投票方法は以下の2つをご用意しました。但し、お一人様1回の投票のみ有効となります。]

専用応募ハガキで
専用応募ハガキは全国のゲームソフト販売店・コンビニエンスストアに置いてあります。(一部店舗を除く)

インターネットで
CESA Home Page
http://www.cesa.or.jp
にて24時間受付

◆投票期間・・・ 1999年2月19日～3月19日着分有効
※専用応募ハガキの設置期間は店舗により異なる場合があります。

◆発表・授賞式・・・ 1999年4月2日(金)
六本木ヴェルファーレ
「東京ゲームショウ'99春 後夜祭」

● CESA大賞に関するお問い合わせ先： CESA大賞事務局 TEL 03-3591-1431

◆ノミネート作品一覧(50音順)

[ノミネートは、下記のハードに対応した作品を対象としています。]

以下の54タイトルの中から、あなたの好きな作品を3つ選んで、それに順位をつけて、投票してください。

No.	タイトル	ハード
1	R4 ～リッジレーサータイプ4～	[PS]
2	I.Q FINAL	[PS]
3	アストロノーカ	[PS]
4	ウルティマオンライン ザ・セカンドエイジ	[WIN95・98]
5	エアガイツ	[PS]
6	SDガンダム ジージェネレーション	[PS]
7	F-ZERO X	[N64]
8	影牢～刻命館 真章～	[PS]
9	機動戦士ガンダム ギレンの野望	[SS]
10	クラッシュ・バンディクー3 ～ブッとび!世界一周～	[PS]
11	クレイマン・クレイマン～ネバーフッドの謎～	[PS]
12	幻想水滸伝Ⅱ	[PS]
13	XI [sai]	[PS]
14	サウンドノベル・エボリューション2 かまいたちの夜 特別篇	[PS]
15	サクラ大戦2 君、死にたもうことなかれ	[SS]
16	実況パワフルプロ野球 '98開幕版	[PS]
17	私立ジャスティス学園	[PS]
18	SIMPLE1500シリーズ VOL.1 THE麻雀	[PS]
19	スーパーロボット大戦F 完結編	[SS]
20	スターオーシャン セカンドストーリー	[PS]
21	ストリートファイターZERO 3	[PS]
22	ゼノギアス	[PS]
23	ゼルダの伝説 時のオカリナ	[N64]
24	ソニック アドベンチャー	[DC]
25	ダブルキャスト	[PS]
26	玉繭物語	[PS]
27	探偵神宮寺三郎 夢の終わりに	[PS] [SS]
28	チョコボの不思議なダンジョン2	[PS]
29	テイルズオブファンタジア	[PS]
30	鉄拳3	[PS]
31	トゥームレイダー 2	[PS]
32	ドラゴンクエストモンスターズ～テリーのワンダーランド～	[GB]
33	信長の野望 Internet	[WIN95・WIN NT4.0]
34	バーチャファイター3tb	[DC]
35	バイオハザード 2	[PS]
36	爆走デコトラ伝説～男一匹夢街道～	[PS]
37	Bust A Move	[PS]
38	パラサイト・イヴ	[PS]
39	ビートマニア	[PS]
40	ピカチュウ げんきでちゅう	[N64]
41	FIFA ROAD TO WORLD CUP 98	[PS][N64][WIN95]
42	BRAVE FENCER 武蔵伝	[PS]
43	ポケットモンスター ピカチュウ	[GB]
44	ポケモンカードGB	[GB]
45	ポケモンスタジアム	[N64]
46	ポポローグ	[PS]
47	街	[SS]
48	マリオパーティ	[N64]
49	メタルギア ソリッド	[PS]
50	遊戯王 デュエルモンスターズ	[GB]
51	立体忍者活劇 天誅	[PS]
52	ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3 ～World Cup France '98～	[PS]
53	ワールドスタジアム2	[PS]
54	YMO SELFSERVICE	[WIN95・98/Mac]

[DC](ドリームキャスト)・[GB](ゲームボーイ)・[Mac](Macintosh)・[N64](NINTENDO64)・[PS](プレイステーション)・[SS](セガサターン)・[Win](Windows95・98・NT4.0)

（これは広告です）

花の芽タイムズ

春の号

祝 初優勝!

17日花の芽町で行われた草競馬で優勝したのは、なんと初出場のパックンオー！圧倒的な強さを見せつけ、観客を釘付けにした。早くも秋の草競馬での活躍に期待が高まっている。

花祭り便り

花を抱いてほほえむ女神様　ミス　エリィ

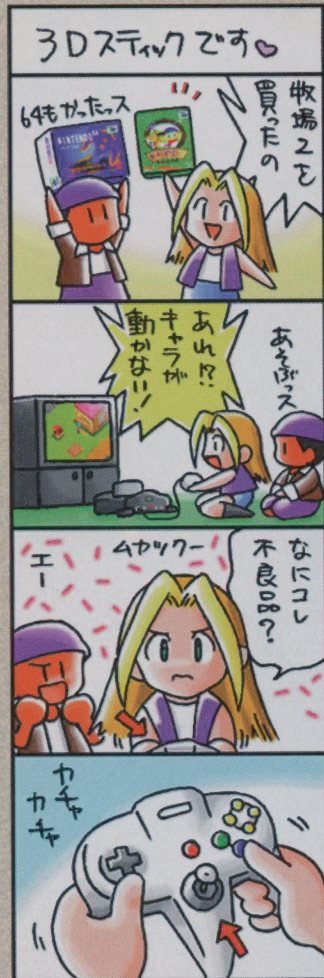
今年の花祭りの女神様に選ばれたのは、ケーキ屋の看板娘エリィちゃん。「女神様の衣装にはずっとあこがれていました。」と、喜びの声。

豆知識

「ピンクキャットミント草」花祭りで売られるこの花の名前の由来は猫がこの花の香りを好むところから。春～夏ピンクの花が咲く。

もうすぐ作物祭り

夏の月９日は作物祭りです！みなさん自慢の野菜の出品をお待ちしています。

―― 花の芽町町長 ――

子牛無事出産!

グリーン牧場で難産の末、かわいい子牛が誕生！元気な姿にようやく一安心といった様子。

▲喜びの牧場主

深夜に爆発騒動

昨夜未明、花の芽町の道具屋にて爆発音が響きわたった。店主であるリック氏(26)は実験が失敗したと説明している。

夜中に人騒がせだと厳重な注意をされた。

▶苦笑するリック氏

●町の声
普段の営業をもっと真面目にして欲しい。

我が町に想ふ

この頃、町を出ていく若者が増えている。遂にこの町も過疎化していくのかと思うと寂しいかぎりである。だが、無限の可能性を秘めた若者にとってここは狭すぎるのかもしれない。

願わくばどこに行ってもここが故郷である事を忘れないでいて欲しい。

（工芸家　サイバラ）

図書館便り

●休館のお知らせ
夏の月一日～十日まで
●おすすめの一冊
「工芸～でんとうの心」

カッパ現る?

月山では、池で釣りをしていたグレッグさんが、ほがらかに手をふるカッパを見たと大騒ぎしている。

画：グレッグさん

ぶらりグルメ旅

花の芽の町ぶどう園のぶどう酒に太陽と大地の声を聞いた！

現在、生産数が需要に追いつかないのが残念でならない。

▲「トレビアーン」と、大絶賛するグルメマン氏

ブラウン官の 気になるあの人

教育番組でおなじみのお姉さんとターくん。お姉さんのミドリさんはお隣の木の芽村出身で、趣味は食べ歩き。

幻のチョウの情報求む!

きれいな青い羽を持った、るり色オオアゲハを探しています。月山で見た人は連絡を！

今日の献立

☆カブのクリームシチュー☆
レシピ提供者アンナさん

1999 4 April
最新情報満載号
VOL.31

The 64 DREAM

NINTENDO64 大好きマガジン

発行所 株式会社 毎日コミュニケーションズ
編集部 〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 共同ビル2号館
03(3230)3642

MONOLOG <表紙の言葉>

いよいよ2月末日で、表紙人気ランキング投票の締切（急げば、まだ間に合う！）。発表は、4月号か5月号で行いたいと思っておりますので、楽しみにいていて下さい。表紙の言葉まで、読んで下さる読者は少ないみたいなので、オリジナルプレゼントが当選する確率は高いですよ。もう応募して下さった読者の皆さんからの暖かい声援には感謝、感謝。有り難うございます。

Cover Designer & CG 斉藤 浩一

CONTENTS

GAME INDEX

●=N64 ●=SFC ●=GB

※一部のゲームタイトルは仮称です

N64新作ソフト発売カレンダー

Calendar of New Release N64 Soft

General Outline

今月はこんなカンジ

64ソフトのタイトル発表・発売タイミングに異変あり!?

『ゼルダ』の発売延期が繰り返され、やきもきした日々はまだ記憶に新しい。でも、98年末に突然発表されて、1月下旬にすぐに発売された『大乱闘スマッシュブラザーズ』をはじめとして、64ソフトのタイトル発表から発売までの期間が短くなる傾向が、今後は強まりそうなのだ。

Headline Calendar

ヘッドラインカレンダー

1 『ポケモンスナップ』の発売日が決定！

97年末のタイトル発表から数カ月間はほとんど何の新情報もなく、開発状況が気になっていた作品だけど、本誌の〆切直前に発売日が3月21日に決定したことが判明。ポケモンファンにはうれしい限りだね。　※P26～の本誌紹介ページでは発売日が「未定」となっています。ご了承下さい。

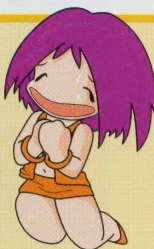
2 大人気PUZ『パズルボブル』の64版が3月5日に発売

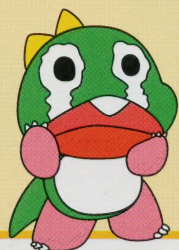
この作品のように突然発表され、すぐに発売される64作品が今後は増えそうだ。また、すでに発表済みで発売日が未定のソフトも、ある日突然発売が決まるという、うれしい事態が今後は発生しそう。君がお目当ての作品の新情報が64ドリームに掲載されたら、要チェック！

3 「製品群構想」は着実に動き出しているぞ

任天堂が提案している、N64+GB、それに64DDを加えた新しい遊びの形が「製品群構想」だ。64+GBの『マリオゴルフ』や『ダビスタ』の他に、水面下で企画や製作が進んでいる作品も多いのだ。気になる64DDの発売時期の情報は、春の到来とともに舞い込んで来そう。

Coming Soon

2月21日～3月20日

パズルボブル64　3月5日●4800円

悪魔城 ドラキュラ黙示録　3月11日●7800円

64大相撲2　3月18日●6980円

人生ゲーム64　3月19日●6800円

トップギア・オーバードライブ　3月19日●6980円

3月 月間カレンダー

64 N64　GB ゲームボーイ　SFC スーファミの発売日

日	曜	内容
1	(月)	東京・京都・大阪で郵便制度発足(1872年)
2	(火)	英フックス隊、世界初の南極大陸横断(1958年)
3	(水)	桜田門外の変、井伊直弼暗殺(1860年)
4	(木)	平等院鳳凰堂完成(1053年)
5	(金)	64 パズルボブル64
6	(土)	啓蟄
7	(日)	消防記念日
8	(月)	国際婦人デー
9	(火)	日本初の記念切手発行(1895年)
10	(水)	桓武天皇、平城京へ遷都(710年)
11	(木)	64 悪魔城 ドラキュラ黙示録 GB ビートマニアGB
12	(金)	GB おはスタ やまちゃん&レイモンド GB ドラえもんカート2 GB もんすたあ★レース2 GB 甲子園ポケット GB 王ドロボウJING
13	(土)	
14	(日)	吉田茂首相「バカヤロウ」解散(1953年)
15	(月)	GB バーガーバーガーポケット
16	(火)	三浦按針(ウィリアム・アダムズ)来航(1600年)
17	(水)	「日本書紀」を作り始める(681年)
18	(木)	64 64大相撲2
19	(金)	64 人生ゲーム64 64 トップギア・オーバードライブ GB プロ麻雀極GBII GB 女神転生外伝ラストバイブル GB 決闘ビーストウォーズ GB 大貝獣物語2
20	(土)	64DREAM 5月号発売
21	(日) 春分の日	64 ポケモンスナップ
22	(月) 振り替え休日	日本初の放送電波送信(1925年)
23	(火)	ヒトラー、首相に就任(1933年)
24	(水)	壇の浦の合戦、平家滅亡(1185年)
25	(木)	64 実況パワフルプロ野球6 GB パワプロクンポケット
26	(金)	64 スーパーボウリング GB 加藤一二三九段の将棋教室 GB 坂田吾朗の連珠教室 GB ポケット電車2 GB QuiQui
27	(土)	X線発見のレントゲン誕生(1845年)
28	(日)	江戸が東京と改名、遷都(1869年)
29	(月)	日本初の普通選挙法成立(1925年)
30	(火)	パリ・エッフェル塔完成(1889年)
31	(水)	ニュートン没(1727年)

N64ソフト発売カレンダー （2月10日現在）

NEW! …新しく発表されたタイトル。◆…タイトルや発売日、価格などに変更のあった項目。
♥…発売日がめでたく確定したソフト。 DD…64DD対応ソフト。

左:紹介ページ 右:ソフトカタログ

発売時期	タイトル	ジャンル	発売元	発売日	価格	本誌掲載ページ	
3月	NEW! パズルボブル64	PUZ	タイトー	3月5日 ♥	4800円	30	132
	悪魔城 ドラキュラ黙示録	ACT	コナミ	◆3月11日 ♥	7800円	22	131
	64大相撲2	格闘ACT	ボトムアップ	◆3月18日 ♥	6980円	50	131
	人生ゲーム64	TAB	タカラ	◆3月19日 ♥	6800円	38	134
	トップギア・オーバードライブ	RAC	ケムコ	3月19日予定 ♥	6980円	53	134
	ポケモンスナップ	ETC	任天堂	◆3月21日 ♥	6800円	26	134
	実況パワフルプロ野球6	SPT	コナミ	◆3月25日 ♥	◆7800円	16	133
	NEW! スーパーボウリング	SPT	アテナ	3月26日予定 ♥	6800円	46	133
	WIPE OUT64	RAC	ココナッツジャパンエンターテイメント	◆3月下旬	◆7980円	34	134
	超空間ナイタープロ野球キング2	SPT	イマジニア	◆3月予定	6800円	48	133
4・5月	NHL BLADES OF STEEL	SPT	コナミ	◆4月1日予定 ♥	◆7800円	54	133
	おねがいモンスター	SLG	ボトムアップ	◆4月9日 ♥	6980円	52	132
	シャドウゲイト64	ADV	ケムコ	◆4月28日予定 ♥	◆未定	44	131
	忍たま乱太郎チャレンジパズル64	PUZ	カルチャーブレーン	◆4月下旬	未定	-	133
	◆ラストレジオンUX	格闘ACT	ハドソン	◆5月予定	未定	42	131
春	オウガバトル3 Person of Lordly Caliber	SLG	クエスト	春	未定	-	132
	HYBRID HEAVEN	RPG	コナミ	春	未定	-	130
	実況G1ステイブル	SLG	コナミ	春	未定	-	132
	レブ・リミット	RAC	セタ	◆春	未定	-	134
	爆ボンバーマン2	ACT	ハドソン	春予定	未定	-	131
	PDウルトラマンバトルコレクション64	SLG	バンダイ	◆春	6800円	-	132
	新世紀エヴァンゲリオン	ACT	バンダイ・ガイナックス	春	未定	-	131
99年	マリオゴルフ64（仮）	SPT	任天堂	99年予定	未定	-	133
	飛龍の拳スタジアムリアルバージョン（仮）	格闘ACT	カルチャーブレーン	99年	未定	-	131
	ウルトラベースボール実名版64	SPT	カルチャーブレーン	99年	未定	-	133
	64ウォーズ	SLG	ハドソン	99年予定	6800円	-	132
	フライトシミュレーター（仮）	SLG	ビデオシステム	99年	未定	-	132
	TONIC TROUBLE	ACT	Ubiソフト	◆99年内	未定	-	131
未定	ウルトラドンキーコング（仮）	ACT	任天堂	未定	未定	-	130
	カービィ64（仮）	ACT	任天堂	未定	未定	-	130
	ゴルフ（仮）	SPT	任天堂	未定	未定	-	133
	コンカーズクエスト（仮）	ACT	任天堂	未定	未定	-	130
	スター・ウォーズ 出撃！ローグ中隊（仮）	SHT	任天堂	未定	未定	28	133
	ポケモンスタジアム2（仮）	ETC	任天堂	未定	未定	-	135
	F-ZERO X DD（仮） DD	RAC	任天堂	未定	未定	-	134
	キャベツ（仮） DD	SLG	任天堂	未定	未定	-	132
	シムシティー64 DD	SLG	任天堂	未定	未定	-	132
	スーパーマリオ64-2（仮） DD	ACT	任天堂	未定	未定	-	131
	スーパーマリオRPG2（仮） DD	RPG	任天堂	未定	未定	-	130
	ゼルダの伝説DD（仮） DD	ACT	任天堂	未定	未定	92	131
	MOTHER 3（仮） DD	RPG	任天堂	未定	未定	-	130
	ファイアーエムブレム64（仮） DD	SLG	任天堂	未定	未定	-	-
	マリオアーティスト サウンドメーカー（仮） DD	ETC	任天堂	未定	未定	-	134
	マリオアーティスト タレントメーカー（仮） DD	ETC	任天堂	未定	未定	-	134
	マリオアーティスト ピクチャーメーカー（仮） DD	ETC	任天堂	未定	未定	-	134
	マリオアーティスト ポリゴンメーカー（仮） DD	ETC	任天堂	未定	未定	-	134
	エルテイル（仮）	RPG	イマジニア	未定	未定	-	130
	ズール～魔獣使い伝説	RPG	イマジニア	未定	未定	-	130
	プロ指南麻雀「兵」	TAB	カルチャーブレーン	未定	未定	-	133
	ウィンバック	ACT	コーエー	未定	未定	-	131
	サイレントサマーストーリー	SLG	コナミ	未定	未定	-	132
	NBA IN THE ZONE2	SPT	コナミ	未定	未定	-	133
	実戦パチスロ必勝法	ETC	サミー	未定	未定	-	134
	スーパーマン	ACT	タイトー	未定	未定	-	131
	超時空要塞マクロス Another Dimension（仮）	SLG	トミー	未定	未定	-	132
	ロボットポンコッツ64（仮）	RPG	ハドソン	未定	未定	-	130
	金田一少年の事件簿（仮）	ADV	ハドソン	未定	未定	-	132
	テュロック2（仮）	SHT	◆未定	未定	未定	-	133
	エクストリームG2	RAC	◆未定	◆未定	未定	-	134
	動物番長（仮）	ETC	開発/サルブルネイ（マリーガルプロジェクト）	未定	未定	-	135
	巨人のドシン（仮） DD	ETC	開発/パーラム（マリーガルプロジェクト）	未定	未定	-	135

読者が選ぶ期待の新作TOP20

パワプロ

マザー

オウガ

2 1 3

順位	PT数	前号順位	タイトル	発売元・ジャンル・発売日
1	2559	2(↑)	MOTHER3（仮）	●任天堂 ●RPG ●未定
2	2442	初	実況パワフルプロ野球6	●コナミ ●SPT ●99年3月25日
3	2264	3(→)	オウガバトル3 Person of Lordly Caliber	●クエスト ●SLG ●99年春
4	1823	4(→)	スーパーマリオ64-2（仮）	●任天堂 ●ACT ●未定
5	1653	5(→)	スーパーマリオRPG2（仮）	●任天堂 ●RPG ●未定
6	1367	6(→)	牧場物語2	●パック・イン・ソフト ●SLG ●発売中
7	1034	初	マリオゴルフ64（仮）	●任天堂 ●SPT ●99年予定
8	974	8(→)	カービィ64（仮）	●任天堂 ●ACT ●未定
9	963	7(↓)	ポケモンスタジアム2（仮）	●任天堂 ●ETC ●未定
10	864	9(↓)	新世紀エヴァンゲリオン	●バンダイ・ガイナックス ●ACT●99年春
11	819	10(↓)	ウィンバック	●コーエー ●ACT ●未定
12	748	初	爆ボンバーマン2	●ハドソン ●ACT ●99年春予定
13	613	18(↑)	超スノボキッズ	●アトラス ●SPT ●発売中
14	593	11(↓)	悪魔城 ドラキュラ黙示録	●コナミ ●ACT ●99年3月11日
15	529	15(→)	ポケモンスナップ	●任天堂 ●ETC ●99年3月21日
16	520	12(↓)	ファイアーエムブレム64（仮）	●任天堂 ●SLG ●未定
17	443	13(↓)	テュロック2（仮）	●未定 ●SHT ●未定
18	396	19(↑)	シムシティー64	●任天堂 ●SLG ●未定
19	389	16(↓)	金田一少年の事件簿（仮）	●ハドソン ●ADV ●未定
20	346	14(↓)	ウルトラドンキーコング（仮）	●任天堂 ●ACT ●未定

PTは読者の期待度別にポイント数を加算して算出。↑↓は前回順位との比較、初は初ランクイン、—は前回20位圏外のタイトル。集計期間…12月22日～1月31日。新作の期待度アンケートのため、この期間に発売済みとなるソフトは含まれません。

今月のお言葉 ▶『MOTHER3』初のトップ！また、3タイトルが初登場ベスト20入りだ

本誌の新作期待ランキングがはじまってから約2年間、実は『MOTHER3』の1位は初めてなのだ。最近とんと新情報が入ってこないけど、とにかく力を入れて作っている大作ゆえに、開発陣が初めに考えていたよりも、作り込みに時間がかかっているらしい。でも早くあの感動をもう一度味わいたいよね！（上にいる2人のキャラは『MOTHER2』のもの。念のため）。また『パワプロ6』が初登場2位で、その人気の高さをうかがわせている。でも上位3位の作品のPT数はわずかな差しかない。さて来月の結果はどーなる？

◆不動の人気を誇るマリオシリーズ。『マリオゴルフ64』も初登場7位だ。どうやらこの作品もGBにつながるらしいぞ

コレが売れてるN64ソフトTOP10

ブルート全店売り上げより／99年1月7日～99年2月7日

順位	PT	前号順位	タイトル	発売日
1	665.4	—	ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ	99/1/21
2	199.5	3(↑)	ゼルダの伝説 時のオカリナ	98/11/21
3	135.0	2(↓)	マリオパーティー	98/12/18
4	73.3	—	Jリーグタクティクスサッカー	99/1/15
5	59.0	—	牧場物語2	99/2/5
6	44.5	6(→)	がんばれゴエモン でろでろ道中オバケてんこ盛り	98/12/23
7	41.8	4(↓)	バンジョーとカズーイの大冒険	98/12/6
8	40.6	5(↓)	ポケモンスタジアム	98/8/1
9	34.9	8(↓)	ぬし釣り64	98/11/27
10	33.4	1(↓)	ピカチュウげんきでちゅう	98/12/12

※ポイント数は売り上げ結果をもとに換算。売り上げ状況の目安にして下さい

PICK UP! ぬし釣り64

元祖釣りRPG。主人公が6人登場。それぞれのぬしを釣る旅に出る。各キャラ全てのぬしを釣ると…。画面も圧倒的にきれい。昆虫採集など、釣り以外の要素も楽しいぞ。

99年気になるお年玉ランキングTOP10&20

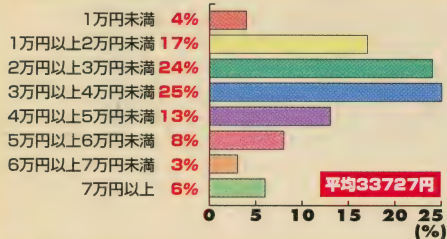
3月号読者アンケートより／1月31日まで到着分

お年玉の総額はいくらだった？

順位	PT	金額
1	219	3万円以上3万5千円未満
2	179	2万円以上2万5千円未満
3	172	2万5千円以上3万円未満
4	142	3万5千円以上4万円未満
5	130	1万5千円以上2万円未満
6	115	1万円以上1万5千円未満
7	106	4万5千円以上5万円未満
8	83	4万円以上4万5千円未満
9	75	5万円以上5万5千円未満
10	59	1万円未満

金額	割合
1万円未満	4%
1万円以上2万円未満	17%
2万円以上3万円未満	24%
3万円以上4万円未満	25%
4万円以上5万円未満	13%
5万円以上6万円未満	8%
6万円以上7万円未満	3%
7万円以上	6%

平均33727円

0 5 10 15 20 25 (%)

お年玉で買ったものを教えて！

順位	PT	買ったもの
1	472	ゲームソフト
2	205	特になし（貯金など）
3	135	本・雑誌類
4	130	ゲームボーイカラー本体
5	84	音楽CD
6	42	NINTENDO64本体
7	40	洋服類
8	39	ゲーム周辺機器（コントローラなど）
9	29	MDステレオ・ウォークマン
10	25	プレイステーション本体
11	24	ポケモンカード
12	18	おもちゃ類
13	14	ドリームキャスト本体
14	12	プラモデル
15	11	ポケモングッズ各種
16	10	文具類
16	10	スポーツ用品
18	9	福袋
19	8	生活費
20	6	エアガン

去年よりも平均総額アップ！

昨年4月号本誌のお年玉ランキングに比べると、お年玉の平均総額はちょっぴり増えてるぞ（昨年は33580円）。本誌を読んでくれてるみんなの年齢層が、去年よりも1年分上がったってことが、平均総額アップの理由かもね。ちなみにもらえなかった人は、お年玉をあげた人も含めて全体の約2割。この割合も去年より少々増えています。

お年玉で買ったN64ソフト

順位	PT	タイトル
1	227	大乱闘スマッシュブラザーズ
2	119	マリオパーティ
3	116	ゼルダの伝説　時のオカリナ
4	44	がんばれゴエモン〜でろでろ道中オバケてんこ盛り
5	32	ピカチュウげんきでちゅう
6	24	ぬし釣り64
7	22	新日本プロレスリング闘魂炎導2
8	16	バンジョーとカズーイの大冒険
9	12	ゴールデンアイ007
10	9	ゲッターラブ!!

↑買ったソフトのうち約8割は64ソフト、GB・その他のソフトが各1割という結果でした

はみだしランキング

先月、このページでもお知らせした『ゼルダ』関係の詳しい読者投票ランキングは98〜99Pに掲載してるよ。

グラフィックが良かった&シナリオが良かったゲームTOP20

1月号・2月号読者アンケートより

グラフィックが良かったソフト

順位	PT	タイトル	機種
1	604	ゼルダの伝説 時のオカリナ	N64
2	197	スーパーマリオ64	N64
3	159	ヨッシーストーリー	N64
4	116	ファイナルファンタジーVII	PS
5	76	スーパードンキーコング3	SFC
6	72	スターフォックス64	N64
7	68	ポケモンスタジアム	N64
8	66	1080°スノーボーディング	N64
9	60	マリオカート64	N64
10	35	ウェーブレース64	N64
11	32	F-ZERO X	N64
12	30	がんばれゴエモン〜ネオ桃山幕府のおどり	N64
13	23	ゴールデンアイ007	N64
14	21	バイオハザード2	PS
15	19	ディディーコングレーシング	N64
16	14	時空戦士テュロック	N64
17	13	パラサイト・イブ	PS
18	12	ワンダープロジェクトJ2	N64
18	12	実況パワフルプロ野球5	N64
20	11	ぬし釣り64	N64

シナリオが良かったソフト

順位	PT	タイトル	機種
1	816	ゼルダの伝説 時のオカリナ	N64
2	121	MOTHER2	SFC
3	85	スーパーマリオ64	N64
4	57	スターフォックス64	N64
5	52	ファイナルファンタジーVII	PS
6	49	ワンダープロジェクトJ2	N64
7	43	ゴールデンアイ007	N64
8	42	ドラゴンクエストVI	SFC
9	37	ヨッシーストーリー	N64
10	34	ポケットモンスター（緑・赤・青）	GB
11	33	クロノトリガー	SFC
12	32	タクティクスオウガ	SFC
13	31	ドラゴンクエストIII	SFC
13	31	ファイナルファンタジーVI	SFC
15	30	ドラゴンクエストV	SFC
16	21	ファイナルファンタジー（シリーズ）	SFC他
17	18	ファイアーエムブレム〜聖戦の系譜	SFC
17	18	マリオパーティ	N64
19	17	がんばれゴエモン〜でろでろ道中おばけてんこ盛り	N64
20	16	ドラゴンクエスト（シリーズ）	SFC他

『ゼルダ』を越えるソフトはいつ出る!?

グラフィック（画像）・シナリオ（物語）とも『ゼルダ』がダントツの1位。20世紀最後の名作!! …と言いたいとこだけど、それを上回る秀作がN64で発売されることを願ってやまないね。左ページの読者の期待ランキングで今月みごと1位になった『MOTHER3』が、その作品になるのでは…とわくわくする今日この頃。

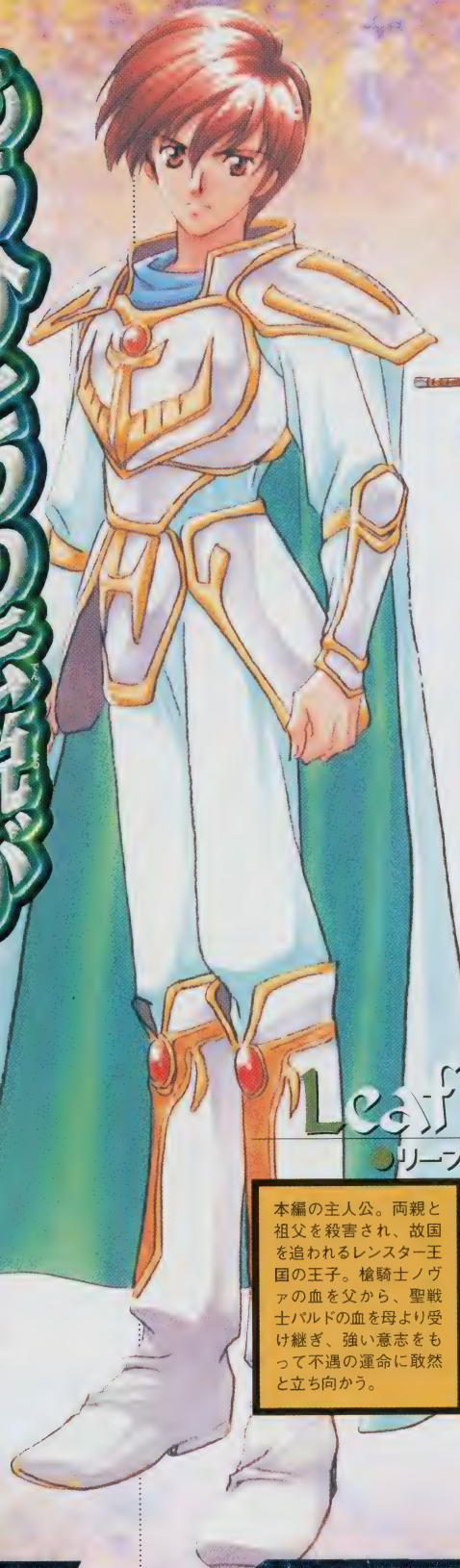
↑確かに『ゼルダ』はすごかった。待ったかいがありました。開発中の続編にもすごく期待がかかるね

↑『マザー2』をやって感動しなかった人は人間じゃない（言いすぎ）。『3』も素晴らしい物語になりそう

もうひとつの伝説が新たな戦いの幕を開ける

ファイアーエムブレ

待望の『ファイアーエムブレム』最新作をやっと紹介できる日が来た。まずは、今回の物語とキャラクターを紹介しよう。待ちに待ったファンのみなさんの予想は当たっただろうか? 今回紹介するのはNP書き換えのSFC版。ソフトカレンダーにはN64版のラインナップもされているので、1999年は『ファイアーエムブレム』の新たな元年となりそうな予感がする。

タイトル	ファイアーエムブレム・トラキア776(仮)
発売元	任天堂
発売日	未定
価格	未定
ジャンル	シミュレーションRPG
プレイ人数	1人用
備考	NP書き換え

Leaf
●リーフ

本編の主人公。両親と祖父を殺害され、故国を追われるレンスター王国の王子。槍騎士ノヴァの血を父から、聖戦士バルドの血を母より受け継ぎ、強い意志をもって不遇の運命に敢然と立ち向かう。

Avell
●エーヴェル

フィアナ村の女領主で義勇軍の指導者のマーシナリー。3年前帝国軍に追われたリーフを救い、彼らを援助し、今ではもっとも力強い味方でもある。

Nanna
●ナンナ

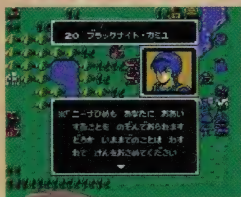
ノディオン王国のラケシスの娘。フィンの娘として素性を隠しているも、まぎれもなく王族の気品を放ち、周囲のものの目を引く。剣と杖を巧みに操るトルバドール。

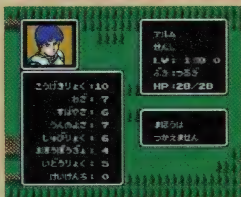
System | 新しくなったシステム

システムは従来通り、ひとつのマップを攻略していくシナリオキャンペーン方式で、プレイヤーによる進め方次第でマップ数が変わる可変シナリオになっている。新しい要素として「敵を捕まえる・解放する」「仲間を戦場から助ける」など一定の条件を満たせば可能になる要素が増えたり、各ユニットの連携プレーが威力を発揮するようになった。また、「軍師」という新ユニットが追加。マップ全体の味方ユニットに対し、回避率や命中率をあげることができるようになった。

History ファイアーエムブレムの歴史

シミュレーションRPGの元祖となった『ファイアーエムブレム』。現在発売されているものをここに紹介しよう。機会があったらぜひプレイしてほしい。

ファイアーエムブレム暗黒竜と光の剣
FC／1990年発売

記念すべき最初のタイトル。荘厳なCMを覚えている方も多いだろう

ファイアーエムブレム外伝
FC／1991年発売

外伝と呼ばれるタイトル。前作よりさらに熱中度があがっている

ファイアーエムブレム紋章の謎
SFC／1993年発売

『暗黒竜～』とその続編をプレイできる。現在NPで書き換え可能

ファイアーエムブレム聖戦の系譜
SFC／1996年発売

親子2代にわたる壮大なストーリー。現在NPで書き換え可能

Marrita ●マリータ

エーヴェルの養女。勝ち気な性格でソードファイターとしてエーヴェルのように強くなることを願い、日々剣の修行に励んでいる。

Othin ●オーシン

フィアナ義勇軍の一員でアクスファイター。単純でケンカっぱやい性格だが、根が明るく義勇軍のムードメーカー。

Tania ●タニア

ダグダの娘でハンター。荒くれ者たちに囲まれて育ったせいか、口が悪く男勝り。オーシンとは子供っぽい争いをしているが……。

Dagda ●ダグダ

もともとは紫竜山の山賊団のボスだったが、エーヴェルに会い改心し、今は部下とともにまじめに働く。気概あるウォーリア。

Fin ●フィン

レンスター家に仕える忠臣。リーフを守ることとレンスター王国の復興だけを悲願に戦い続ける。ランスナイトとしての名声は大陸に轟いている。

Story 物語の行方

物語は前作『聖戦の系譜』を補完するものになっていて、前作を遊んでいたユーザーはより楽しめるシナリオになりそうだ（詳しい物語紹介は次ページを）。だが、ゲームシステムは前々作『紋章の謎』に近い物になるということで、叙情的ストーリー性と知的シミュレーション性の両面からパワーアップしたものになるとのことだ。

ム・トラキア776(仮)

ファイアーエムブレム・トラキア776

STORY

物語と概要

今回の物語は前述した通り、SFC版『聖戦の系譜』の物語を補完するものとして位置づけられている。もちろん、前作を知らなくてもプレイできるようにはなっているが、ここは是非『聖戦の系譜』をプレイしておくことをお勧めする。

Fire Emblem 序文

ユグドラル大陸において、十二戦士が伝説となったころ
大陸全土に及ぶ大乱が勃発した
イザークに端を発したこの騒乱は、
ヴェルダンやアグストリアへと飛び火し
やがて世代を超えた壮絶な戦へと発展した

「聖戦の系譜」より

『聖戦の系譜』でもそうだったが、『ファイアーエムブレム』はとても大きな国家間で繰り広げられる戦国絵巻だ。『聖戦の系譜』では、王国と名の付く国家はトラキア王国、レンスター王国をはじめ、9カ国も登場し、その国家間で戦ったり、友好を結んだりと、とても複雑に入り組んでいた。今回の物語ではどういう国家間の利害があるかは、まだ不明だが、登場人物が『聖戦の系譜』に登場している以上、上にあげた国家も登場すると思われる。とにかく情報はまだ少ない。正しい情報が出るまでしばし待たれよ。

Introduction

LEAF & FIN

物語の主人公、リーフとフィンとは

今回の『トラキア776』での主人公リーフは、『聖戦の系譜』にも登場した人物。物語の後半から登場し、プリンスという兵種で、お坊ちゃん的なイメージがあったが、今回はどのように登場し、どのようなドラマを持っているのだろうか?

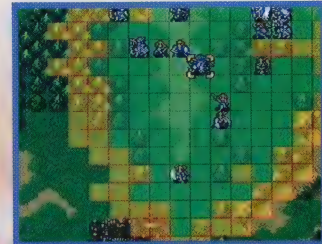
リーフ

『聖戦の系譜』第2部から登場した、レンスター王国のキュアン王とエスリンの息子。バルドとノヴァの血筋を少しひいていて、兵種はプリンス。最初は使いにくかったと思っているユーザーも多かったことだろう。今回の兵種や武装などはまだ不明。主人公ということでどのように成長するのかも楽しみ。(画面は『聖戦の系譜』のものを使っています)

フィン

『聖戦の系譜』第1部から登場。レンスター王国キュアン王の側近としてその名を轟かせるランスナイト。馬上からの槍による攻撃を得意として、『聖戦の系譜』第2部以降も大いに活躍してくれた。また、スキルに「祈り」を持っていたのも使えた要素のひとつ。今回はリーフを守ることが多くなりそうだ。(画面は『聖戦の系譜』のものを使っています)

リーフとフィンは『聖戦の系譜』でも人気が高かったキャラクターだけに、プレイしたユーザーなら覚えている人も多いだろう。第1部最終章で倒された父キュアンと母エスリンのあだを討つことと、レンスター王国復興の目的は『聖戦の系譜』では、完全成就とは言えなかったが、今回の『トラキア776』では、どうなるだろうか?

ナンナ

彼女もまた『聖戦の系譜』に登場した人物。今回はどう関わってくるのか?

一同が勢揃いしたマップがまたあるのだろうか(画面は『聖戦の系譜』)

ファイアーエムブレムはどういうゲームなのか!?

Fire Emblem　まだ体験したことのないユーザーも多いと思う。ここでは簡単にゲームを紹介しよう

1 キャンペーンシナリオ

ゲームは1マップをクリアしていくキャンペーン方式と呼ばれているもの。今では当たり前だが、この元祖を作ったコンシューマゲームと思ってもらっていいだろう。

1つのマップの攻略の仕方はプレイヤー次第

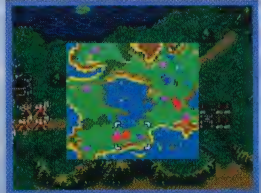
2 ドラマ性とキャラクター

ユニットが駒ではなく、人間として描かれている所に『エムブレム』の強烈なドラマ性がある。そのキャラクターの背負う物語ひとつひとつがしっかりと出ているのだ。

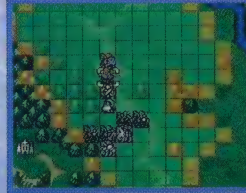
どのキャラをとっても印象深い思い出がある

Fire Emblem｜実際のゲームの流れに沿って紹介しよう

1 ユニット出撃・マップ確認

マップが始まると、そのマップに出撃するユニットを編成し、配置する。全体マップを確認して敵の配置や地形の配置などを確認できる。じっくり作戦も練られるのだ。

全体マップを出しながら画面移動もできた

2 ユニット移動

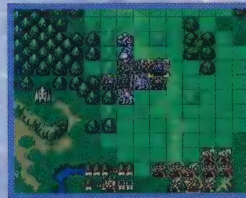
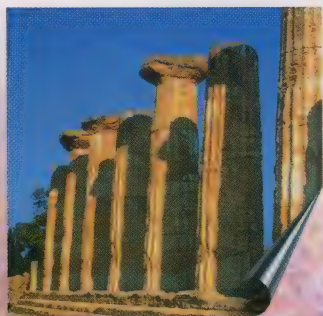
続いて出撃したユニットをどこの敵にぶつけるか、どう守るかを考えながら移動。地形効果や支援効果を考えながら敵ユニットに接近し戦闘を仕掛けていくのだ。

ユニットによって移動能力も異なる

3 戦闘

指定した敵ユニットに対して戦闘を仕掛ける。戦いに応じて経験値がもらえて、レベルアップしたりする。HPつきてしまうとそのキャラは復活しない限り死亡。

敵の能力を考えながら戦闘を仕掛けていく

4 敵殲滅

そのマップに与えられた勝利条件をクリアすることでマップは終了。次のマップに移っていく。(画面はすべて『聖戦の系譜』のものを使っています)

敵を全滅させるだけがクリア条件ではない

Fire Emblem　**トラキア776 そしてN64へ**

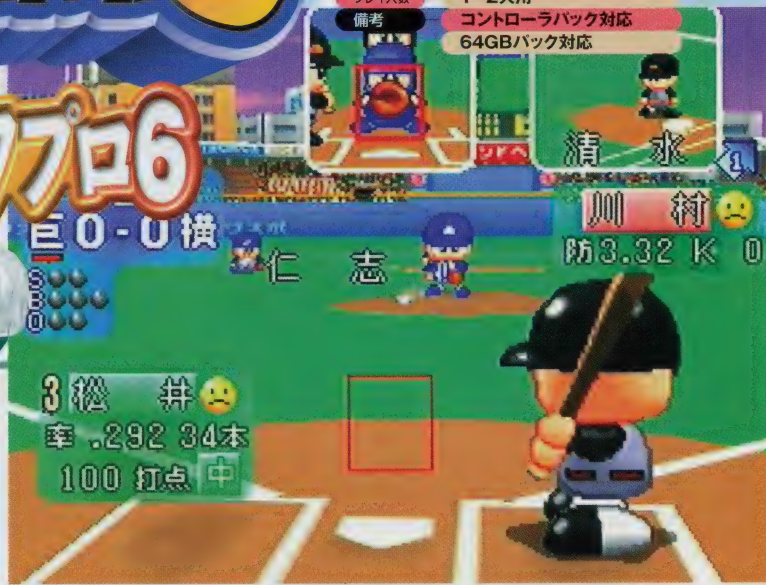
ついに発表になった待望の『エムブレム』最新作。待たされたファンのみんなの予想は当たっていただろうか？今回はNP書き換えというSFC版での発売になるが、その先にはN64版の発売も控えている。物語がどうリンクしていくかは不明だが、ますます『エムブレム』の世界が広がるのであろうと期待している。今後も情報が出次第、随時紹介していくのでお楽しみに。

早く続報が待たれるところだ

実況パワフルプロ野球6

タイトル	実況パワフルプロ野球6
発売元	コナミ
発売日	3月25日
価格	7800円
ジャンル	スポーツ
プレイ人数	1～2人用
備考	コントローラパック対応 64GBパック対応

野球ができる喜びをパワプロ6で堪能してください

この号が出ている頃にはプロ野球もそろそろオープン戦にはいろうかという頃だろう。お待たせしました。パワプロも発売日決定です!! 実際のペナント開幕に合わせて発売してくれるってのはいいやね。これで公私ともに野球三昧。しかも今回のサクセスも超楽しいときた。先月情報がなかった分、今回はたっぷりとお届けします。GB版『パワプロクンポケット』情報もあるよ。

野球するならこれしかない!!極めつけの最新進化だ

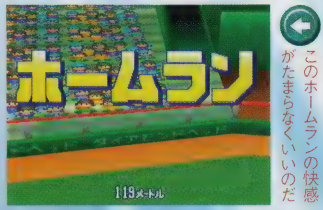
1 Mode 新たなモードも追加!!64GBパックも対応する

どれでプレイしても楽しい限り。特に新モード「ホームラン競争」はハマリ度抜群。いろんな選手で試してみようぜ。

「ホームラン競争」が新たに追加された

今回新たに加わったこのモード。PS版では搭載されていたが、大幅にパワーアップされて登場だ。選手1人で打てるモードや、3人で打てるモードもあり、記録が残せるぞ。

飛距離や本数がデータに残せるんだ

このホームランの快感がたまらなくいいのだ

「ペナント」に「ドラマティックペナント」が追加

今回の目玉はコレ。どーすごいかは、後のページを見てもらうとして、なんと言ってもペナント中に選手が育っていくという要素が追加されたんだ。これはいいですよ。

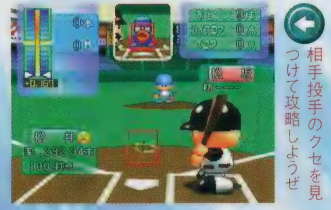
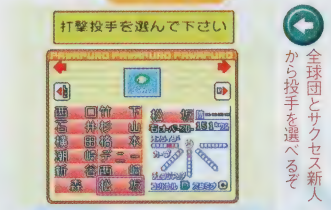
通常のペナントも選ぶことが出来るんだ

ペナント前にキャンプができる徹底ぶりだ

「キャンプ」モードで対戦投手を選べるようになった

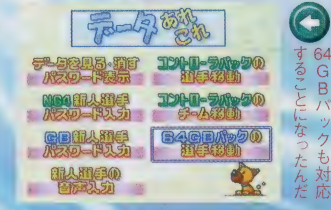
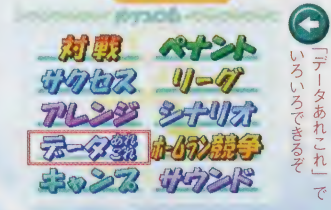
地味なようだけど、これとってもうれしいことなんだ。打撃練習の時に対戦投手を実在投手から選べるってことは、その投手の攻略法を見つけられるってことだもんね。

全球団とサクセス新人から投手を選べるぞ

相手投手のクセを見つけて攻略しようぜ

64GBパックorパスワードでGBからN64へ

3／25日に発売予定のGB『パワプロクンポケット』で作成した選手が、パスワードか64GBパックで、この『パワプロ6』に移動して使うことができるようになるんだ。

「データあれこれ」でいろいろできるぞ

64GBパックも対応することになったんだ

西武、松坂も登録!!ベンチ入り選手数もUP

あの大型新人選手を早くも操作可能

99年の新人選手ももちろん登録済み。君の使い方次第で大きく成長するかもしれない金の卵たちなんだ

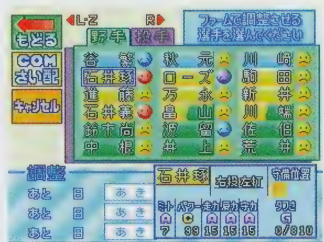
試合出場選手数が3人増えた

試合出場選手が投手1人、野手2人が増えた。いわゆるオフになる選手が少なくなったってこと。これはペナントモードではずいぶん助かるようになりそうだぞ。

ごらんの通り試合出場選手が増えています

ペナントでは大助かりになるはずだ

ベンチ入り人数が可変する

ドラマティックペナントなどで、ファーム調整を命じた選手がいたりすると、ベンチ入り選手が固定の数ではなくなる場合がある。これまたリアルな感じがするでしょ。そーいう選手が増えちゃうと大変なことになりそうだけど、そこをやりくりできれば、君も名監督ってわけだ。

ケガの場合はファームで調整するのが一番だよね。ゆっくり休めよ

調子による選手能力が無効化される

従来は選手の好調、不調の時は、パワーやミートカーソルだけに影響があったんだけど、今回は絶不調時には「チャンス○」であった選手からそれが消えたり、逆に絶好調の時にはマイナス要素である「左投手×」などが消えたりするようになったんだ。これも地味だけどよりリアルになったよね。

これで調子の善し悪しがさらに大きく影響してくるぞ

新人選手も登録済み!! 99年最新データでプレイ

西武、松坂や中日、福留など期待の大型新人がすでに登録済み。未知数の力を持ちながらも期待通りの活躍をしてくれそうな面々だ。後は君の操作しだいってこと。

西武、松坂の剛速球は見物になりそうだ

これで夢の対決が実現できそうだね。

さらに細かくリアルになる野球

ここまできたらパワプロ6だ

その他、目には見えないものの、細かくいい部分で進化を遂げた『パワプロ6』。その詳細を明らかにしよう。

速球の強化

ストレートの威力が増した。もう見せ球とは言わせないぞ。

引っ張りの強化

早めに投球を読んで振り出せば、その分引っ張りの威力が増す。

ミートカーソル打ちの強化

強振よりヒットがでやすくなり、HRも出やすくなった。

失投

今回はただ変化がしなかったりする失投もある。

変化球

シュート、シンカーの横変化を軽減し、若干の弱体化をはかっている。これで打ちやすくなるかも。

盗塁目押しスタートの有利

今回からは目押し盗塁スタートの方が早くスタートをきれるようになっている。

エラーバリエーションの増加

エラーの仕方がよりリアルに、様々なバリエーションが追加されている。

ケガについて

スライディングや野手の横っ飛びなどでもケガをするようになった。治療でも治らないと選手交代に。

打撃時に表示物クリア

打った瞬間に画面標示物が消えるので、打球の飛んだ方向などがわかりやすくなった。

ゴロなんかの場合は見やすくてとっても便利だ

演出の強化

ロージンバックを置いた時に煙りが出たり、演出面もかなり強化されている。

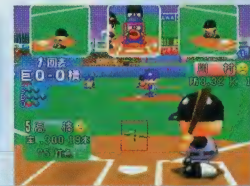
土煙のたちかたが妙にリアルでおもしろい

守備シフトの影響

今回は「バント」守備などが一瞬ではなくなり、選手の能力差によるタイムラグができる。

これでバントもしやすく?なるかもしれないね

ミートカーソルの影響

特殊能力によるミートカーソルの大きさの変化などで画面でわかるようになっている。

特殊能力を持つ選手はカーソルが大きくなるぞ

大きく変わったサクセス大学生編!!

大学生活は恋に野球にバイトもある!! 成績優秀なら逆指名も。たくさんプレイして選手を育ててみよう。

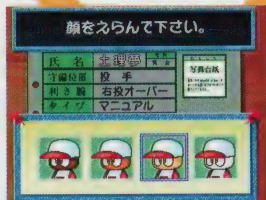
お金の要素が登場する初のサクセスだ

1 選べる大学数は…

下の写真を見てもらうとわかるけど、どうやら選べる大学数は複数のようだ。でもどうやったら選べるようになるのかな?

最初に選べるのはパワフル大学だ

2 選手を作成

従来通り、名前、ポジション、顔を選択する。今回は、自称や趣味がなくなっちゃったのはちょっと残念かな。

投手は投げ方も選択できる

3 画面表示はこんな感じに

画面も従来通りのアイコン方式。選べるアイコンが多少変わっているが、楽しむことができるぞ。

これは投手のサクセス画面だ

新しく追加された特殊能力

野手

満塁男

満塁時にパワーヒッター相当の能力がつく

初球○

1ストライクまで能力アップ

投手

尻上がり

先発時、立ち上がりが悪く3回から能力アップ。→先発時6回以降に能力アップ

スロースターター

立ち上がりが悪い

四球出しやすい

3ボール後、はずしやすくなる

メインアイコン

基本はこのアイコンから選択。投手、野手ともに同じ物だぞ。

練習	各練習アイコンへ移動。能力アップはここからだ。
生活	休む、遊ぶ、バイトなどを選択するにはここからだ。
相談	監督やチームメイトなどへの相談はここからだ。
能力をあげる	マニュアル育成の場合はここで能力アップをする。
チームメイトの能力	チームメイトの能力を見ることができるぞ。
データ	自分のデータや評判をみることができるんだ。

新要素「お金」の使い方はどーするの?

今回から加わった新しい要素、「お金」。生活していく上では絶対必要なんだけど、この使い方がとってもリアルでちょっといい感じ。お金ともうまくつきあおう?!

生きていく上ではお金が必要って事

支出

家賃・光熱費・部費

これはほぼ固定でひかれます。が……家賃が値上がりしたりすることも……

合宿・コンパなど

遊ぶお金ですな。合宿はお金によって違う場所を選択できるんだ。

収入

仕送り

本当に助かります。故郷のお父さん、お母さんありがとう。

バイト

遊ぶ金ほしさ……いや、生活に困って働く場合もあるかも。

練習アイコン

練習は投手、野手によって多少異なる。選手の成長は君の練習次第ってことだ。

投手

投手は体力づくりの他に、変化球やコントロールなどの練習ができるぞ

雑用	雑用をするのだ	ノック	守備も鍛えよう
ランニング	走って鍛えよう	変化球	お好きな変化球を
遠投	遠投で肩を鍛えよう	ストレッチ	体をほぐそう
投げ込み	コントロールアップ	ポジティブシンキング	プラス思考だ

野手

野手は総合的に鍛えないといい選手を作ることはできないぞ

雑用	雑用をするのだ	ノック	守備も鍛えよう
ランニング	走って鍛えよう	スプリント	俊敏になろうよ
腕立て伏せ	筋力アップはこれ	ストレッチ	体をほぐそう
素振り	技術も筋力も	ポジティブシンキング	プラス思考だ

生活アイコン

生活のいろんなことを選ぶんだ。今回は新要素バイトもあるんだ。

今回は遊ぶとお金がかかっちゃので、遊びすぎに注意

休みます	バイト
休養します	お金を稼ぎます。もしかしたらとんでもないバイトもあるかも。
遊びます	
遊んでヤル気アップ	

相談アイコン　困ったときは人に相談だ。

困ったらとりあえず相談してみよう

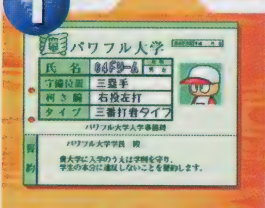
マイナス要素がついてしまったり、ヤル気がなくなったりして困ったときは、いろんな人に相談してみるのも手だ。もしかしたらいいことあるかもしれないしね。今回はお母さんにも相談できるぞ。

能力上げ、チームメイトの能力アイコン

自分の能力アップは自分で決めよう

チームメイトの能力も見られるぞ

それでは先取りサクセス大学生編を体験してみよう

1 64ドリームで登録

まずは野手として登録しました

2 マネージャーが入部

1年後には女子マネが入部です

3 ライバル伊狩登場

出ました。今回もライバルです

4 仕送りが届いたぞ

これがないと本当に困るのだ

5 練習にはげもう<投手編>

投手を育てるなら、まずは覚えたい変化球を決めること。それを覚えたら、コントロールを鍛えて、直球スピードを整えれば、後は実戦あるのみ。あとは忘れがちだが、守備もあげておきたいところだ。先発型かリリーフ型にするかでも大きく育て方がかわってくるから注意しよう。

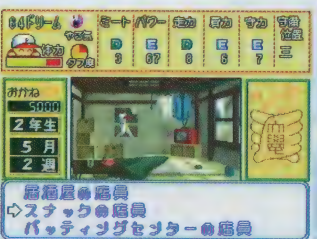
最初は体力を作ってある程度スタミナをあげておくのが○だ

6 練習にはげもう<野手編>

野手も基本は同じ。体力をつけたら、パワータイプにするのか、そうでないのかを決めて、ポジション別に考えて育てていった方がいいぞ。おすすめはマニュアル育成。欲しい能力を自分で決めながら育てられるからね。ムダな練習もしなくてすむし。がんばってマニュアルで育ててみよう。

やはり基本は体力。しっかり走り込んでタフ度をあげておこう

7 バイトもはげもう

普通に生活していれば、バイトをしなくてもお金に困ることはないだろう。ただし、病気がちで通院したり、遊んだりするごとにお金がかかるので、こういったことに使う場合はバイトは必須と言えるだろう。中にはとんでもなくお金がもらえるものもあるが、危険な香りプンプンなのもあるぞ。

とりあえず無難なバイトで地味に稼いでいったほうがいいかもね

とにかくイベント目白押し!!この後どーなるの

先輩

先輩との折り合いも大変なんだな

母上京

なんと母上京。なんか疲れそう

告白

ついに自分から告白できるぞ

スカウトだ

この人に評価してもらわないと

コンパ

合コンですよ。合コン、燃えますな〜

ドラフト指名

ついにプロに指名が。緊張の一瞬だ

ドラマティックペナントモードがペナントを変える

ついにペナントはここまで進化した。究極のペナントモードを楽しむならこれでいこう。

なんと言っても今回の最大の楽しみはこのドラマティックペナントだ。ペナント中の成績で選手が成長したり、キャンプがあったりと実際のプロ野球さながらにペナントを楽しむことができるんだ。今回はほんのさわり程度だが、キャンプをメインに紹介していこう。このキャンプがマジですごい。ある意味、今までのパワプロを越えた最大の要素と言っても過言ではないはず。さあ、じっくり見てくれ。

開幕前にキャンプができるんだ

ここで選手の能力アップだ

1 キャンプ

シーズン前にキャンプイン。ここで選手をさらに成長させることができるんだ。しかも選べる育成メニューはサクセスとは違ったプロさながらの項目ばかりだぞ。

練習メニューもプロさながらのメニューだ

5クールにわけて練習ができるぞ

投球練習

実戦さながらの投球練習は選べる項目が一番多い。投手王国を目指すならしっかりメニューを組もう。

- シャドウピッチング
- 投げ込み（速球）
- 投げ込み（制球）
- 実戦投げ込み
- 投球フォームチェック
- 投球フォームチェンジ
- 200球投げ込み
- 牽制
- 各種変化球

打撃練習

打撃練習は打者だけではなく、投手などと一体で行う練習もあるぞ。しっかりメニューを決めよう。

- 素振り
- ティーバッティング
- フリー打撃
- シート打撃
- ケース打撃
- ビジョントレーニング
- 打撃フォームチェック
- 打撃フォームチェンジ
- 流し打ち
- バント練習
- 右から両打ち
- 特打

守備練習

守備も外野、内野の連携練習などができる。メニューをうまく合わせて調整してみよう。

- キャッチボール
- 遠投
- ノック
- 投手守備
- 投内連携
- バント処理
- 投捕内連携
- 特守

走塁練習

基本の体力アップならここかな。地獄の階段昇りならぬ、坂道ダッシュなんてあるんだ。

- ベースランニング
- 坂道ダッシュ
- ダッシュ
- 盗塁

特別練習

こちらは選手の体を考えた練習メニュー。ストレッチやプールなんてのが用意されているぞ。

- 走り込み
- 投手強化ランニング
- ウェイトトレーニング
- ストレッチ
- プール
- 長距離走
- マッサージ
- PNF

基礎練習

なんとここでの注目は、「焼き肉」だ。これなら選手のヤル気も大きくアップしちゃうかもね。

- 焼き肉
- 投捕内連携学習
- リード学習

2 COMPさい配

ここはCOMPが決める場合の部分を決定するところだ。詳しいことは来月号で紹介するぞ。

実はまだ使われないのでした

戦略

代打や代走要員を決めて行くぞ

ここで代打要員を決定する

3 ペナントスタート

いよいよペナントスタートだ。長い戦いが始まるぞ

ファームでの調整

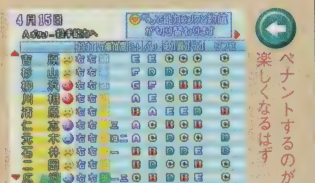
ケガの選手はファームで調整することができるぞ。

ペナント中でも能力UP

いい成績を残せば能力アップだ。

がんばって結果を出そう

本当に大きい進化をとげた『6』

サクセスモードの充実ぶりは毎回の事ながらすごいと思うが、何しろ驚いたのはドラマティックペナントだ。キャンプの実戦さながらの練習や、ケガなどによる選手交代など、実際のプロ野球を見ているように楽しめる。そして誰もが待ちこがれていた、ペナント中での成長という要素。設定されたデータだけではない野球が実感できるという点で大きく評価したい。サクセスで作り上げた選手達をペナントの戦いの中でさらに成長させることができるという、まさにドラマティックなモードだ。GB『パワプロクンポケット』のデータも使用できるという点もうれしいし、とにかく、みんなが願い焦がれた要素がギッシリ詰まった最新シリーズと言えるだろう。本当にこれ1本あれば、しばらく野球を楽しむことができるはずだ。ぜひ発売日に購入せよ。（64ドリーム、パワプロ担当：マッシー）

ペナントするのが楽しくなるはず

パワプロクンポケット

タイトル	パワプロクンポケット
発売元	コナミ
発売日	3月25日
価格	4500円
ジャンル	スポーツ
プレイ人数	1人(通信対戦可能)

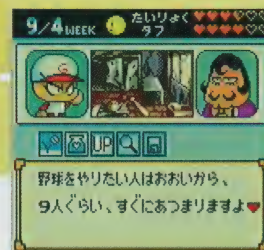
通勤通学のお供にGBでパワプロ三昧!!

『パワプロ6』と同時にに発売されるこのソフト。全てのGBに対応しているので、通勤通学のお共にはもってこいですよ。しかも作成選手はN64でも使えるってんだからグーでしょ。

極亜久高校野球部再建への道!!

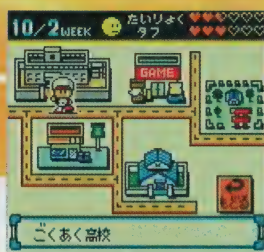
第1章 黎明編は部員集めだ

主人公は、悪名名高い極亜久高校に転入し、野球部に入るんだけど……。やっぱりここは悪の巣窟だったのです。でもとんでもないイベントが起きて幸か不幸か先輩たちがみんな退部。残された主人公が1人で野球部を作っていくという壮大な話(?)になっていくのだ。課題は1つ。1年以内に部員を集めることなのでした!!

悪の巣窟野球部にはとんでもない先輩たちが……

教頭からは1年以内に部員を集めないと廃部通告が

運動部を回って部員を集めよう

プレイヤーに課せられた部員集め。これじゃトレーニングどころじゃないので、一生懸命部員を探そう。手っ取り早いのは他の運動部から引き抜けばいいんだけど、そうは簡単にいかないんだ。でも、ミニゲームに勝つことが出来れば、どうやら部員になってくれそうなんだ。ここはいっちょミニゲームでがんばってみる?!

部員集めに東奔西走の主人公なのでした

ミニゲームで他の部から部員を引き抜こう

トレーニング方法はサクセスそのままなのだ

部員がそろえば野球部として活動できるぞ。選手のトレーニング方法は従来の「パワプロ」のサクセスのように、いくつかのトレーニングを行い、能力値をあげていく方法だ。投手、野手ともにメニューが用意されているので、自分好みの選手を育てていくことができるぞ。なんかこのサクセスに熱中していて、通勤通学の電車を乗り過ごしちゃいそうな予感……。

投手

これは投手育成画面。どんな投手にしようか考えちゃうよね。

速球投手に育ててみようかな

野手

こちらは野手。打撃だけじゃなくって守備もきちんとしようね。

基本は体力作りからかな

作成した選手はN64へデータを移せるんだ

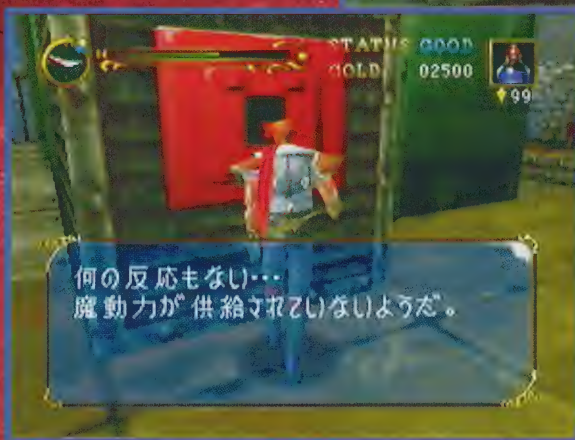
作成した選手はパスワードか64GBパックを使うことによって『パワプロ6』で使うことができるぞ。これでもう君もパワプロ三昧、間違いなし。

選手を育てたらN64にうつしておこうね

あくまじょうドラキュラ もくしろく
悪魔城ドラキュラ黙示録
Real A tion Adventur
©1986 1999 KONAMI ALL RIGHT RESERVED.
タイトル 悪魔城ドラキュラ黙示録
発売元 コナミ
発売日 3月11日予定
価格 7800円
ジャンル アクション
プレイ人数 1人用
備考 振動パック対応
バックアップカートリッジ
いよいよ発売までひと月をきった『ドラキュラ』。その荘厳なグラフィックに違わぬ完成度はプレイするもの全てを引きつけるはずだ。
麗しき闇の亡者に鎮魂の浄化を。

悪魔城開門。もう後戻りはできない

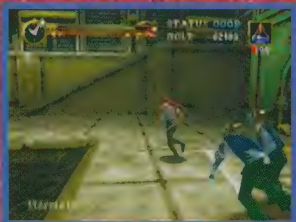
今月は中盤から後半までのステージを一気に紹介する。写真で見る分には感じないと思うが、いざプレイしてみると、さすが「ドラキュラ」とうならせる難易度だ。腕を磨いて挑戦せよ。

ついに開かれた悪魔城中心部への道。本当の戦いはここからだ

意味ありげに置かれた謎の装置。魔動力が必要というが……

STAGE 5

悪魔城中心部
Castle Center

ついに開かれた悪魔城。その道は険しい。

悪魔城中心部とは言うものの図書室や資料室など、普通の城の内部のような感じも受ける。だが、しかし、ここでは相当やっかいな試練がプレイヤーを待ち受ける。前代未聞の爆発物運搬や超巨大なボスなど、プレイヤーの腕を試される試練が続々と登場する。アイテムの補充を怠らないためにも、ザコを倒してお金を稼いでおくことをお勧めする。本誌ではラインハルト・シュナイダーを使ってプレイしてみた。

さらに謎めいた施設。空に星を映し出す装置なのだが……?

トラップもますます過激に……。タイミングよくいけ

襲いくる吸血鬼の手下たち。彼らを倒すには浄化あるのみ

STAGE 6

決闘塔

Duel Tower

タイマン勝負で雌雄を決せよ

巨大ボスを倒した後、開かれるのは決闘塔と呼ばれる塔へのトビラだ。その名の通り、ここでは中ボスクラスの敵が続々と登場し、主人公にタイマン勝負を挑んでくる。また、ここにはホワイトジュエルの存在が明らかになっていない。ミスをするとイコールステージの最初からという試練も課せられることになりそうだ。最後のボスに備えて体力を削らないように中ボスは楽に倒せるようなパターンをつかんでおこう。また、ここでは飛びついて壁などをよじ登るアクションも多用するので、落ちないように操作方法をしっかり学んでおくほうがいいだろう。ここで勝利すれば、新たな塔への道が開くはずだ。心して挑んでもらいたい。

出てくる敵とはすべて1対1のタイマン勝負になる

巨大なトゲトゲが回転するトラップには要注意だ

最後に待ち受けるのはやはりボス戦。今までの中ボスクラスとはひと味もふた味も違うぞ。体力に気をつけて、アイテム攻撃などを駆使して戦おう

STAGE 7

処刑塔

Tower of Execution

行く手を阻む巨大なギロチンたち

続いて主人公が訪れるのは処刑塔だ。その名の通り、イヤなトラップが続々と登場し、プレイヤーの肝を冷やすこと間違いなし。だが、注意してみれば、トラップはすべて規則正しく動いているとも言える。そのタイミングを自分のものにすることができれば、トラップは怖くなくなるはずだ。体を張って試してみる勇気も時には必要だろう。

ジャンプと動く床のタイミングに注意。シリーズならではのジャンプ時に襲ってくる敵のタイミングも絶妙だ

STAGE 8

柱時計の間

Room of Clocks

残酷な運命。それを宿命と呼ぶのか…

このステージは、今までのステージと違いトラップやいくつもの部屋があるわけではない。ある意味、プレイヤーが何のために戦ってきたのかを問われるステージだと言っても過言ではないだろう。特にラインハルト・シュナイダーを使ってプレイした時、彼に自分がなりきっている時には、このステージは色々と考えさせられるステージになるだろう。とは言ってもここではかなり大きな戦いも用意されている。ここで起きることについて、怒りに我を忘れるのではなく、その怒りを勇気と言うエネルギーに変えることができれば、冷静に敵と戦えるはずだ。すべての戦いに決着がつくとき、もう一度、このステージを振り返ってもらいたい。そして、敵の言った言葉を思い起こしてもらいたい。

静まり返った部屋。ここでアイテムを補給できる

始まるバトル。この戦いに何を見いだすのか？

STAGE 9

時計塔

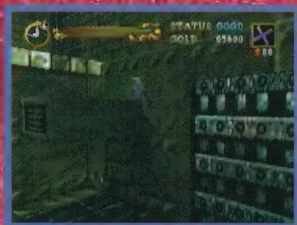
Clock Tower

いよいよ最後の砦へ。だが道はまだ遠い

そしてついに最後の扉が開かれる時がやってきた。このステージが終われば、城主ドラキュラ伯爵の待つ場所へと行くことが出来るだろう。ただし、行くことが出来ればの話だが……。全ての力を勇気に変えて先に進んでいこう。そして答えを導き出すのだ。

敵の影は見えない。その静かさも気になるが……

落ちてもミスではない。勇気が少ししぼむだけだ

巨大な時計の内部に入り込んで進むステージになっている

歯車を越えてさらに先に進んでいくと……そこに待つ物は……

タイトル	ポケモンスナップ
発売元	任天堂
発売日	未定
価格	未定
ジャンル	etc
プレイ人数	1人用

ポケモンアイランドをゼロワン号で移動して、野生のポケモンたちを撮影するこのゲーム。君のカメラの腕の見せ所のゲームとも言えるよね。

これがポケモンアイランドだ!!

ポケモンアイランドが君を待っているよ!!

彼が主人公のトオルくんだ!!

右のカメラを構えた少年が、このゲームの主人公となるトオル君だ。実は彼はTVアニメの「ポケットモンスター」にも出演したことがあるんだけど…。

そしてこれが万能ビークル「ゼロワン号」だ

これが万能ビークル「ゼロワン号」。これに乗ってポケモン撮影の冒険に出かけるんだ。操作系のところが64のコントローラっぽくっていいでしょ。

それではさっそく撮影に出かけよう!!

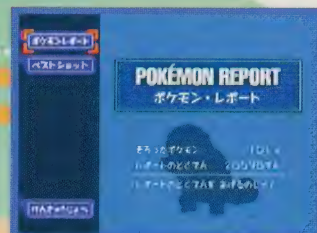
とった写真に得点がつくぞ

なんとどうやら撮影した写真に応じて得点がもらえるらしいんだ。右の写真を見ると、撮影した写真のタイトルの横に得点表示がでているよね。ということはベストアングルで撮影すれば高得点がもらえるってことなのかな？

ポケモン・レポート

No.	なまえ	コース	とくてん
012	バタフリー	ビーチ	1320
016	ポッポ	ビーチ	3020
025	ピカチュウ	トンネル	1840
050	ディグダ	トンネル	2600
052	ニャース	ビーチ	2840
084	ドードー	ビーチ	1900
101	マルマイン	トンネル	4100
125	エレブー	トンネル	3560
131	ラプラス	ビーチ	3130
133	イーブイ	ビーチ	2600

写真のタイトルの横に得点表示がされているのがわかるよね

撮影した写真はこうやって、いつでも見ることができるみたい

ポケモンレポートと呼ばれる項目があるみたいだね

こんなにシャッターチャンスがあるぞ!!

とにかくポケモンアイランドは野生ポケモンの宝庫。いろんなポケモンたちがいろんなことをしながら君を待っているみたいだよ。だったらきれいなアングルやおもしろいアングルでポケモンたちをパシっと写してあげようじゃありませんか。君のカメラテクニックとセンスが要求されちゃうぞ。撮影した写真をみんなで見て楽しんだり、批評してみたりするといいかもね。

マルマインのバクハツの瞬間!! こんなシーンを見逃すな

いろんなポケモンにあえるぞ

広いポケモンアイランドにはたくさんのポケモンたちがいるみたい。今回はロコンとギャロップを発見。同じ「炎」タイプのポケモンだけに似たような場所にいるのかもしれないね。撮影するタイミングは君次第だから、これと全く同じ写真を撮影できるかどうかはわからないぞ。君だけのアングルで撮影できたらいいね。

操作方法はとってもカンタン

操作方法はとってもシンプル。Zトリガーボタンでカメラのオンオフを切り替えて、オンにしておけば、Aボタンでいつでもシャッターがきれるぞ。Cボタンを使えば現視点から90度左右を見られたりするので、とっても便利。早く実際にさわって操作してみたいよね。

エレブーを発見。決めポーズを狙って撮影しちゃいました。とってもかっこいいでしょ。

STAR WARS™
スター・ウォーズ™［出撃！ローグ中隊］™（仮）

タイトル	スター・ウォーズ 出撃!ローグ中隊（仮）
発売元	任天堂
発売日	未定
価格	未定
容量	128M
ジャンル	シューティング
プレイ人数	1人用
備考	振動パック対応

MAY THE "FORCE" BE WITH YOU!!

今月もスター・ウォーズの最新情報だっ!!

激闘!!氷の惑星

さて、先月に続いて今月も『スター・ウォーズ』の最新情報がやってきた！ 今回公開されたのは、雪と氷におおわれた惑星のステージ。氷の惑星と言えば、何が出てくるか…映画の「スターウォーズ」シリーズを見てた人ならわかるよね？そう、もちろんあの4足歩行戦車が出てくるわけだ。というわけで、今月はそのステージの紹介。

今回の戦場は辺境惑星（ホスかな？）。スピーダー5機編隊で出撃だ！

地上を逃げ回る兵士や施設に向けて攻撃だ！

今回の主役メカ

◎スピーダー

先月も紹介したとおり、スピードと機動性、特に低空での性能が優れた機体。映画では2作目の「帝国の逆襲」で初登場。今回紹介するステージと同じ様な惑星「ホス」でAT-ATと戦った。

帝国軍基地を叩け!!

今回の攻撃目標は、とある辺境の惑星にある帝国軍の軍事施設。強力なシールドに守られたこの施設を破壊するのがローグ中隊の任務なのだろうか？さらに、この施設にはシールドだけでなく、AT-AT、通称「ウォーカー」を含む防衛部隊も配備されている。君たちの幸運を祈る！

問題のシールド。これに触れると機体が大ダメージを受けるぞ！

逃げまどうストームトルーパーを追うスピーダー。どっちが悪役だ？

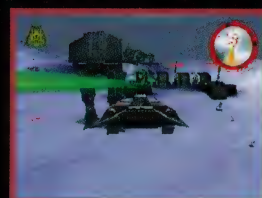
地上施設を撃破！さすがに空から攻撃されればこんなもんでしょ

 ※画面にはアメリカ版のものも含まれています

軍施設を守る帝国軍のメカニック!!

おっと、下の方に敵を発見！

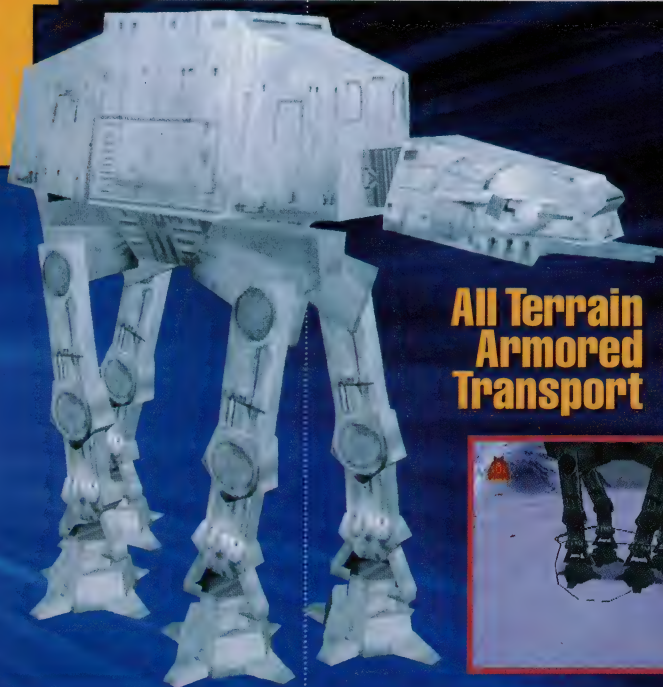
前のページでも書いたように、このステージには、あの超有名メカ「AT-AT」と、それよりちょっとマイナーな小型歩行戦車「AT-PT」が登場する。こっちのページではその2種類のメカについて紹介しよう。

げっ、兵士が撃ち返してくるっ！

おおっと、目の前にAT-ATが！

MECHANIC

AT-AT

『帝国の影』でもおなじみの4足歩行戦車。装甲が非常に厚く、ミサイル攻撃などはほとんど通用しない。さらに、複数のブラスター砲を装備しており、攻撃力の方も相当なものだ。ただし、映画『帝国の逆襲』やゲームの『帝国の影』でもあったように1つだけ弱点があって…。

スピーダーと比べてもほんとにでかいのだ

All Terrain Armored Transport

ケーブル作戦

AT-ATの唯一の弱点というのがこれ。つまり、スピーダーの装備している「トゥ・ケーブル」で足を引っかけて転倒させるのだ！

スピーダーでケーブルを引っ張ってAT-ATの周囲を飛び…

こんな感じでグルグル巻に。あとはこけるのを待つだけ！

MECHANIC

AT-PT

All Terrain Personal Transport

旧式な帝国軍兵器だが、歩行能力はかなり高く傾斜45度の坂でも登ることができる。武装はツインブラスター砲など。

ニワトリのように走るAT-PT

上空からAT-ATとAT-PTを発見！

今月はここまで!!

…というあたりが今回編集部が入手した情報でした。また何か新しい情報が入ったら、誌面でお伝えするので楽しみにまっててね！　それじゃ、みなさんに「フォースの守りあれ！」。

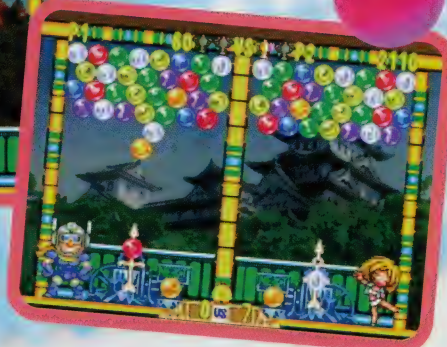
パズルボブル64

PUZZLE BOBBLE™ 64

どっか～んと初登場!!

この日を待ってたよ～

大人気の『パズルボブル』がついにN64で遊べるぞ!!

アーケード版で大人気、家庭用ゲーム機に移植されてこれまた大大人気のパズルゲーム『パズルボブル』シリーズのN64版がついに登場したぞ。しかも今回の『パズルボブル64』は、ゲーム評価が厳しいことで有名な「マリオクラブ」のお奨めソフトにめでたく選ばれたのだ。

タイトル	パズルボブル64	容量	64M
発売元	タイトー	ジャンル	パズルゲーム
発売日	99年3月5日	プレイ人数	1～4人用
価格	4800円	備考	振動パック・コントローラパック対応

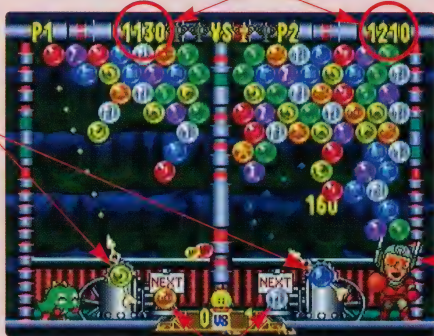
誰にでも楽しめる超簡単ルール

同色バブルを3つ以上くっつけて落とすのだ

まずは『パズルボブル』を知らない君のために、どういうゲームなのかを説明するね。プレイヤーは発射台に次々と現れるいろんな色のバブルを発射し、同じ色のバブルが3つ以上そろうと消えるというルール。ね、簡単でしょ。ふだんはほとんどゲームをやらないというおとーさんやおかーさん、おじーちゃんやおばーちゃんも、一度やるときっとハマるはず。まずは同じ色のバブルを3つそろえて消すことをねらおう。さらに、フィールド内のバブルは天井または支点にくっついてつながっている。その、つながっている途中のバブルを落とすと、どこにもくっついていないバブルは重力の法則にしたがって、まとめてどさっと下に落ちるんだ。これがまた快感なのですよ。

画面の見方

画面は2人対戦の場合

スコア　バブルを一度に落とした数によって決まる

これから発射するバブル

デッドライン　バブルがこの線をこえるとゲームオーバー

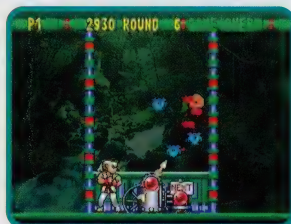
次に発射されるバブル

画面上の点線は、バブルがどのように壁または天井にはねかえって飛んでいくかを示す「ナビゲートマーク」だ。この線は練習用のモードまたはコンティニューした時だけそのステージに現れるぞ。まずはバブルのはね返り具合を身につけるのが上達のコツだ。

対戦する時は…

◆まとめてバブルを落とせば、発射されるもの以外のバブルを敵フィールドに送りこんでじゃまできる

◆敵に送るバブルの種類はキャラによって違う。じゃまされるとムキになってまたがんばっちゃう！

1人でパズルする時は…

◆フィールド内のバブルを全部消すのが目標だ。一定数のバブルを発射すると天井が下がってくるぞ

◆モードごとに難易度やアレンジが違うので、初心者から上級者まで充分に楽しめる作りになっている

●バブルについて●

『パズルボブル』のパズル性を高めてくれるのが、いろんな性質を持つ各種バブルだ。その特長を生かすも殺すも君次第。ベストな発射の戦略を練ろう。

ノーマルバブル

最も多くフィールドに現れる通常のバブル。色の種類は全部で8つあるぞ

メタルバブル

壁・天井・おじゃまブロックにぶつかるまでバブルを消しながら飛び続ける

支点

接触しているバブルを全て消せば消滅。残ってるとラウンドクリアできない

スターバブル

接触したバブルと同じ色のバブルを画面上から全て消すことができるバブル

レインボーバブル

接触しているバブルが消えた時、その色に変化する性質を持っているのだ

おじゃまブロック

消せないが画面上に残ってもクリア可能。バブルがくっつくのでけっこーじゃま

キャラクタープロフィール

STORY

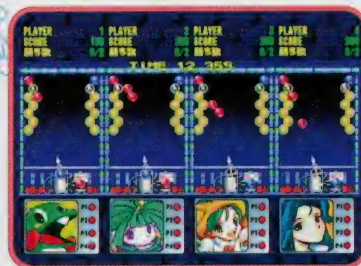
これは私たちの住むこの世界とはちょっと違った「バブルワールド」の物語。ある日、別種類のゲーム界の住人が突然バブルワールドに現れました。どうやらいたずら好きな魔法使い、どらんくの仕業のよう。様々なゲーム世界の主人公たちの出現に、パズルワールドは大混乱！「どらんくめ、ゆるさないぞ！」「早く元の世界に戻らなきゃ…」それぞれの思いを胸に今、8人のパズルバトルがはじまります。

●この作品シリーズの初代から登場。パズルゲームの世界「バブルワールド」の主人公だ。8色のバブルをバランスよくランダムにふらせるので、使いやすい。

●クレーンゲームの世界の主人公。みかけはかわいいけど、とってもねばり強いぞ。どんな相手に対してもムラがなく、安定したゲームになりやすいのだ。

豊富なモードに楽しさぎっしり!!

これぞ『パズルボブル』の決定版なのだ!!

大きなモードは業務用(ゲーセンにあるタイプのやつね)の「アーケード」・「マルチプレイヤー」・「チャレンジ」・「とことん対戦」・「コレクション」・「エディット」の6つに加えて、ゲームレベルやコントローラパックへのセーブなどができる「オプション」がある。それぞれのモードはさらに細かい項目やアレンジに分かれていて、とっても遊び方のバリエーションが広がるぞ。

アーケードモード

ひとりでパズル

プレイヤーはフィールド内のバブルを全部消していきながら、枝分かれしたマップゾーンを進んで行く。ゾーンひとつにつき5ラウンドが用意されているので27ゾーン×5ラウンドで全135ラウンド! もちろんマップが進むにつれてバブルの並び方がどんどん消しづらく、難しい並びになってくるのでプレイヤーは真剣そのもの、自分との戦い的な展開になってくるのだ。

◆練習は5ラウンドのみで終わり、2.0は普通レベル、2.5は2.0のアレンジ版で、より難しい

◆2.5はスターバブルやおじゃまブロック、支点などが多くて、かなりハイレベルなのだ

◆2.0ではクリアしたゾーンはマークが現れる。一度クリアしたゾーンに入ると、今度は画面左側のゲージがいっぱいになるまで何度も全部のバブルを消すことを繰り返す。かなりやりがいがあるぞ

ひとりで対戦

COMキャラと対戦だ。難易度は3段階に分かれている。「ふつう」以上のレベルで全てのCOMキャラに勝ち抜き、みごとクリアすると、君の選んだキャラの各エンディングが見られるぞ。

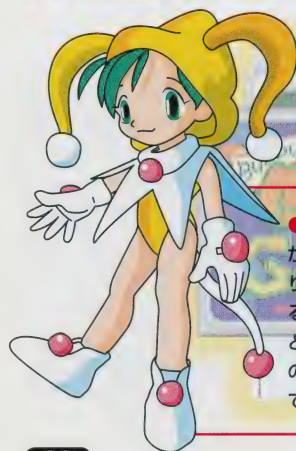
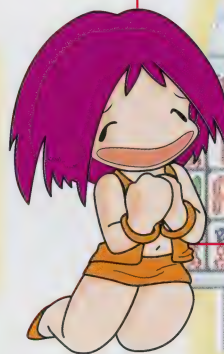
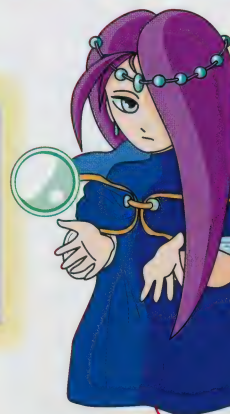
◆ゲーセンにあるような機種が現れ、各ゲーム界のキャラが登場。楽しい演出でゲームは進む

◆どんどん勝ち抜いていくんだけど、敵キャラとしては苦手な相手も現れたりするのだ

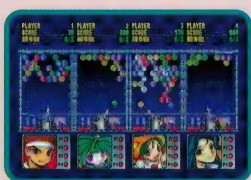
ふたりで対戦

友達や家族と対戦だ。「オプション」モードで設定しておいた試合数を先に勝ち取った方が勝者。さらにオプションでハンディキャップをONにしておけば、ハンデの設定も可能になるぞ。

◆個人レベルに差がある場合はハンデをつけよう。実力伯仲の白熱した試合が楽しめるぞ

◆現在の勝敗数も表示されるので、負けると「もう1回ー」てな具合にどーしても続けちゃう

●クイズゲームの世界からやってきた、物知りな女の子。攻撃される側になるともろいけど、レインボーバブルの攻撃が強力。急戦で力を発揮するのだ。

●マージャンゲームの世界のヒロイン。キャピキャピ(死語)な明るい女の子だ。レッド・イエロー・ブルーの3色バブルを降らせる。ちょっときまぐれ屋さん!?

●タロット占いの世界からやってきた、占い師。バブルを天井からひたすら補充する。神秘的な世界にどっぷりハマりつつ、ねばりづよい持久戦に持ち込めるぞ。

マルチプレイヤーモード

最大4人のプレイヤーまたはCOMキャラを相手に対戦可能。このモードには「サバイバル」と「タイムトライアル」がある。前者はバブルがデッドラインを越えるまで消し続け、最後まで生き残った人が勝ち、後者はフィールド上のバブルを一番早く消した人が勝ちだ。両方とも勝敗数か、ポイント数かのどちらかのルールで成績をつけられるぞ。

↑やっぱ4人対戦は楽しい！バブルを多く消すと、ライバルにじゃまなバブルを送れるぞ

←右側の赤いランプで、指定した相手またはライバル全員にバブルを送りこめる

↑プレイヤー選択画面。ここでルール設定をする。今回はサバイバルの勝敗制でプレイスタートだ

↑生き残った2人の白熱した試合。ゲームオーバーしたプレイヤーが横でヤジとばすのも楽しいよね

↑てなわけで対戦終了。現在の成績だ。で、またまた「もう1回！」なんて具合に対戦は続く…

とことん対戦モード

COMキャラを相手に、何連勝できるかを競うモードだ。ゲームはプレイヤーがミスらない限りエンドレス。一定回数連勝すると、謎のキャラが現れることもあるとか…。

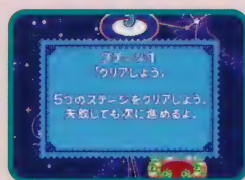
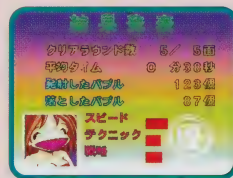
←連勝数に応じて、プレイヤーキャラのパネルグラフィックがそろっていくのだ

エディットモード

好みのステージを作って遊べる。最大25ラウンドまで作成可能。Zトリガーを押せばいろんなメニューが出てきて、作り易い親切設計だ。作品はセーブやコピー、交換もできるよ。

←これで君も『パズルボブル』のクリエイターになれるね。どんどん作ってみよう

チャレンジモード

各ステージに示される条件をクリアすることで、君の腕前が評価される。全5ステージ25ラウンド。条件にはスピードや一度に多くのバブルを落とすこと、発射回数の少なさ等がある。キャラによってバブルの並びも違うぞ。

↑こんなふうに各条件が示される。クリアできなくても先のステージには進めるよ

←各ステージが終わると項目ごとに成績表が出る。学校の成績よりも気になる!?

←全ステージが終わると級・段位が認定される。腕をみがいてどんどん段をあげよう！

コレクションモード

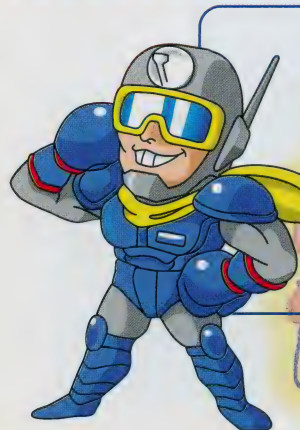
全国のプレイヤーがデザインしたパズルをプレイできるモード。全部でなんと1025ステージもあり、好きなステージを選んで楽しめる。とにかく、全ステージを徹底的にクリアしていきたいよね。がんばろう！

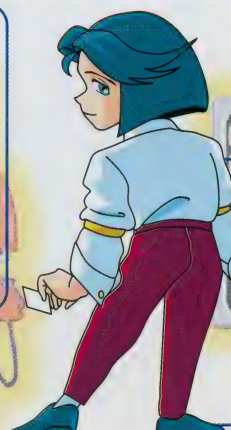
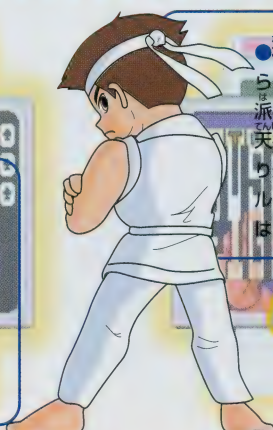
←各ステージには製作者の名前が表示されている。負けるもんか、クリアしてやる～

担当編集者のプレイレビュー

[マリオクラブお奨めも納得の出来]

よくぞまあここまでいろんなモードを入れてくれましたね（感涙）。これなら長く深く楽しめそう。初心者も入りやすいし、私のような（自称）上級者もじっくり取り組めます。欲を言えば、コンティニュー無制限なのが、個人的には緊張感が足りないかも。でもチャレンジや2.0の繰り返しクリアプレイでは緊張感がしっかり味わえます。

シリーズ作品の経験値は高い、自称「ボブラー」。ギリギリのところでバブルを消して挽回するタイプで本人いわく「首の皮つながり子」。確か『2X』のパズルモードをゲーセンでワンコインでクリアしたことだけが人生唯一の自慢だ。

はみだしボブル

アーケード版の最新作『スーパーパズルボブル』が今春から稼動予定。このバージョンではおっきな「デカバブル」や小さな「チビバブル」も登場するのだ。発射台の位置も自由自在になるぞ。

このスピードは未体験!

タイトル	ワイプアウト64
発売元	ココナッツジャパンエンターテイメント
発売日	3月下旬
価格	7980円
容量	64M
ジャンル	反重力レースゲーム
プレイ人数	1～4人用
備考	振動パック・コントローラパック対応

WIPEOUT 64

ワイプアウト64

圧倒的なスピードで繰り広げられる反重力レース!

各ハードで発売されて大評判だった『WIPEOUT』『WIPEOUT XL』に続く、シリーズ第3弾が登場だ。N64のスペックにより、圧倒的なスピードで繰り広げられるレースシーンも、実にスムーズにスクロールするので、より一層ハイスピードを体感できる。そのスピード感と並んで、『ワイプアウト』シリーズの大きな魅力である、軽快なテクノサウンドは今回も健在。また、シリーズ初の4人同時対戦も出来るようになっているぞ。このゲームは、ただスピードのみを競うのではなく、攻撃用のアイテムやターボアイテムを利用しながら1位を目指すシステムなので、4人のサバイバルレースとなって、対CPUレースとは違った盛り上がりをみせることは確実だろう。

◆マシンの操作は、3Dスティックを使用する。急なコーナーを曲がるときは、左ブレーキ（Zボタン）・右ブレーキ（Rボタン）を使って、重心を移動しつつ曲がろう。左右のブレーキを同時に押せば普通に減速するぞ

速さと強さを兼ね備えてこそ、真の勝者

レースはスピードの追求のみで繰り広げられるのではない。他のマシンを攻撃するウェポンを使用して、前を走るライバルをけちらしながら、最速のラップを刻みつつゴールを目指すことが、勝者への近道となる。当然ライバルたちも自分に向けて攻撃を仕掛けてくるため、コーナーに対するライン取りと、ライバルの攻撃を避けるライン取りの両方を考えながらコースを走らなくてはならないのだ。速さと強さを兼ね備えた者のみに、勝利の女神は微笑むだろう。

◆コース上にある矢印のマークは「加速ポイント」。この上を通過するとマシンのスピードがアップする。当然、この加速ポイントを全て通過することを心がけないと、勝利はおぼつかない

◆それぞれのコースには数カ所のチェックポイントが用意されている。規定の制限時間内にここを通過しなければ、どんなに順位が上であろうとも、即リタイアとなってしまうのだ

◆マシンの横にあるマークは「武器マーク」だ。ライバルを攻撃する武器、自分のマシンをパワーアップさせるアイテムなど、その獲得できるものは様々。使用すればレースを有利に運べるぞ

◆敵からの攻撃を受けたりコース上の壁に激突すると、マシンのダメージが蓄積されていく。規定量以上のダメージを受けるとリタイアとなるので、ピットレーンで回復させるのだ

◆ゴール。3位までに入賞すれば次のステージに進める。先のコース・上のレベルへと進むにつれ、スピードに対するプレッシャーが次第に大きなものとなっていくのだ

クラスは4段階

このゲームは初級から超上級の4段階のクラスが用意されている。トップスピードが低い初級では楽に曲がれるコーナーでも、超上級では上手なライン取りと重心移動をしなければ壁に激突してしまう。

レース画面のみかた

チェックタイム●
次のチェックポイントを通過するまでのタイムリミットだ

ラップレコード●
それまでに記録されたファステストラップ。これを塗り替えよう

武器アイコン●
現在持っている武器やアイテムのマークが表示される

ラップタイム●
現在ゲームしているコースのラップタイムが周回ごとに表示される

●現在の順位
右の数字がレースに参加しているマシンの数で、左の数字が自分の順位だ

●撃墜数
攻撃などによって自分が撃墜したライバルマシンの数

●スロットルゲージ
アクセルの状態を示すゲージ。おおまかな速度もわかるぞ

●シールドエナジー
攻撃を受けたり、コースの壁にぶつかると減る。ゼロになったらリタイア

ステージは全6コース＋αだ!

HUES BRIDGE

氷山を駆け抜けるコース。最初のコースだけあって、急なコーナーもなくカンタンだ。

DORON IV

古代遺跡の中に造られたコース。コース中には崖も出現するが、まだ難易度は低め。

SOKANA

山岳コース。上り下りの起伏が激しくなっているので、スピードコントロールも考えよう。

DYRONESS

未来都市のコース。暗いトンネルが多く、見通しが悪いが、コースレイアウトは割と易しい。

MACHAON2

森林のコース。起伏・カーブともにキツく、しかも見通しが悪くなっている難コースだ。

TERAFUMOS

工場の中のコース。急なカーブが多く、しかも大きな崖も多いのでリタイアに注意しよう。

4種類のゲームモード

この『ワイプアウト64』には4つのゲームモードが用意されているぞ。順位を競ったり、タイムを競うなど、モードの目的が異なっているからいろいろ楽しめるのだ。「MULTI PLAYER」では2～4人の多人数プレイができるけど、その他のモードは全て1人用だ。

⬆ゲームモードの選択画面だ。いちばん下の「オプション」では、さまざまなゲーム設定の変更や、ファステストラップなどの確認ができる

⬆「CHALLENGE」モードでは、さらに3つのゲームが選べる。どれも規定の条件をクリアするのを目指すゲーム内容なのだ

1・CHALLENGE

1-1・RACE

ライバルマシンと順位を競うメインモード。全部で6つのステージが用意されていて、3位までに入賞すると、次のステージへと進める。

⬅このモードは、優勝はおろか3位までに入るのも簡単なことではないぞ

1-2・TIME TRIAL

単純にファステストラップを目指すのではなく、規定されたタイムを上回れるかに挑戦するモード。金銀銅の3段階が設定されているぞ。

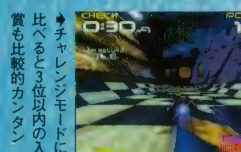
⬅クリアすると、次のステージへと進める。使用マシンは決まっている

1-3・WEAPON

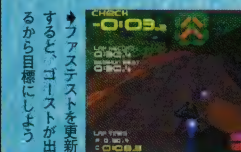
規定周回数の中で、ターゲットの数以上の敵マシンを武器・アイテムで破壊するモード。こちらもクリアすると次のステージに行く。

⬅耐久力が高めなので、武器を1発当てる程度では、敵を破壊できない

2・SINGLE RACE

好きなコースを1つ選択して、14台のライバルマシンと順位を競うモードだ。コースレイアウトなどを覚える練習用のモードとして最適だぞ。

➡チャレンジモードに比べると3位以内の入賞も比較的カンタン

3・TIME TRIAL

コースを1つ選択し、最速のラップタイムを追求するモード。ライバルやアイテムはいっさい出現しないので、自分の腕だけで勝負するのだ。

➡ファステストを更新すると、ゴーストが出るから目標にしよう

4・MULTI PLAYER

4人までの同時対戦を楽しむモード。2人なら上下2分割の画面になり、3人以上だと4分割画面だ。友達を妨害しながらのレースが盛り上がるぞ!

➡やっぱり武器・アイテムによる妨害プレイは対戦の華だよね

13種類のウェポン(アイテム)

武器マークの上を通過すると獲得できるウェポン。地雷・追尾ミサイルなどの攻撃用アイテムの他にも、自機のダメージを回復するものやスピードアップブースターなど、自機を補助するようなアイテムも用意されている。武器マークはコース上に数多くあるので、アイテムを獲得したら早めに使って、また次の武器マークでアイテムを獲得すれば、アイテムの使用機会が増えるからレースを有利に運べるだろう。

⬆地震を起こして、前方にいるマシン全体にダメージを与える最強の攻撃アイテム、「QUAKE DISRUPTOR」だ

⬆数秒間だけ自動操縦に切り替わるアイテムもある。強制解除も可能だから、上級者なら自分で操縦した方がタイムが伸びるかもしれない

登場マシンは4+αだ!

このゲームに登場するマシンは4種類。コーナリング性能は高いが最高速が低い初心者向けのマシンや、最高速は高いが曲がりにくい上級者向けのマシンというように、それぞれ性能が異なっているのだ。コースレイアウトや腕前に応じたマシンを選択するといいだろう。さらに、この4種類のほかにも、超高速マシンが隠されているらしいぞ。

FEISAR
曲がりやすいが最高速が低い

AURICOM
加速は良いが曲がりにくい

AG SYSTEMS
加速はいいけど耐久性が低い

DIREX
最高速が高いが曲がりにくい

タイトル	人生ゲーム64	価格	6800円
発売元	タカラ	ジャンル	ボードゲーム
発売日	99年3月19日	プレイ人数	1～4人用
容量	128M	備考	振動パック対応

人生っていったい…

まだまだ寒い日が続きますね。どのへんが寒いかというと、おもに心とかフトコロとかそのあたりですが。こんな日は思わず人生について深く考え込んでしまったりするわけですよ。でも、あんまり難しいことを考えると脳が痛くなってしまいます。そういうときは『人生ゲーム64』で息抜きをしたくなったりするわけですね。てなわけで今月も『人生ゲーム64』の紹介です。

人生最大の目標、それは銭やっ！

いままでにボードや他のハードの『人生ゲーム』をやったことがある人はわかると思うけど、このゲームはルーレットを回して出た目の分だけコマを進める「すごろく」タイプのボードゲーム。最終目標は、とにかく人よりも資産をため込むことだったりするわけだ。

さあて、人生を賭けて運試しだっ！

まずはゲームモードとスタート地点を選ぼう！

モードは3つあるのだ

ゲームをはじめるときに選択できるモードは「わいわいモード」「ぺあモード」「たっぐモード」と全部で3つ。ここでは、それぞれどんなモードか説明しておこう。ちなみに参加人数が選べるのは「わいわいモード」だけで、あとは基本的に4人用(コンピュータも含めて)。

わいわいモード

いわゆるふつーの「人生ゲーム」で遊ぶモード。人間とコンピュータあわせて最大4人まで参加できる。とにかく資産を一番ため込んだプレイヤーの優勝となるのだ。

ぺあモード

プレイヤーどうしで結婚することが目的のモード。男女ペアどうしの4人対戦のみ。ゲーム前に結婚相手を決めておき、2人の愛情を100%まで上げて結婚するのだ！愛情を上げるためにはハートのマスに止まってミニゲームをしなければならないぞ。ちなみに結婚した後は2人でカードや資産の共用ができる。

たっぐモード

2対2のタッグマッチ。チームになった2人は資産やカードを共用することができる。最終的に一番資産をため込んだチームの勝ちとなるわけだ。

ゲーム開始前にはスタート地点を選ぶこともできるぞ。具体的にいうと「赤ちゃん」「小学生」「中学生」「高校生」のどこからはじめるかを選ぶということ。

赤ちゃんから高校生まですきなところで始めてちょーだい！

ちなみにこれが小学校でのイベント。当然自分は小学生

キミはいったいどんな人生をおくるのか!!

マップは、長さによって「さっくり」「じっくり」「どっぷり」の3種類、これに加えて「手作り」の4つがある。自分で作る「手作り」以外のマップは毎回マップの要素やマスの組み合わせがちがうぞ。ちなみにプレイ時間はマップとスタート地点の組み合わせによって、1時間～6時間ぐらい。また、マップは未成年マップ＋社会人マップの「基本マップ」と6種類の「特殊マップ」の組み合わせからできているぞ。ちなみに、「特殊マップ」の種類は次のとおり。

天国マップ：悪いイベントがほとんどない
宇宙マップ：スペースオペラが楽しめる
カリブマップ：宝捜しができる
カジノマップ：カジノゲームができる
ワンダーマップ：恋愛イベントが多い
魔界マップ：悪いことばかりおきる

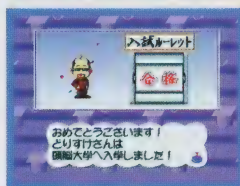
先に何があるのか？行ってみなきゃわからない！

キャラクターについて

ゲームのコマとなるキャラクターは、用意されたキャラクターを使うこともできるが、自分でつくることもできる。自分で作る場合には名前や生年月日なんかはもちろん、顔もモンタージュで作ることができるぞ。こうして作ったキャラクターには4つのパラメータがあり、就職やランクアップに大きく影響する。パラメータはイベントによって上下し、「バイオリズム（詳しくは下をみてちょーだい）」によっても影響をうけるぞ。ちなみに4つのパラメータとは…

パラメータ
知力：頭の良さを表す
体力：体の丈夫さ
センス：恋愛や結婚には大事
モラル：これが低いと最後に…

ちなみにこちらは最初から入っているキャラクターなのだ

こんなふうに好きなパーツを組み合わせてキャラをつくるのだ

キャラのパラメータはこのへんに影響するわけですな

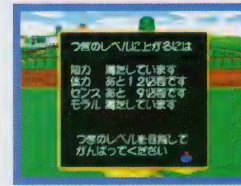
職業選択の自由と不自由

マップ上を進んで高校or大学を卒業し、社会人マップにはいると職業を選ぶことになる。ここで選べる職業は全部で61種類。ただし、性別やパラメータによってはなれない職業もあるぞ。また、パラメータが上がると、給料マスに止まったときに職業の「ランク」が1つ上がる。このランクがあがると給料の額が上がり「職業バトル」も有利になるぞ。

●職業バトル

社会人どうしが同じマスにとまったとき、「職業バトル」が発生する。やり方は簡単。ルーレットの出た数とプレイヤーの職業レベルを足し、数が大きい方が勝ちだ。勝ったほうは負けた方からパラメータやお金を奪えるぞ。

職業を選ぶわけですが…女王さまなんてのもあります

職業バトル開始！勝った方がパラメータやお金を奪う！

パラメータがあがると、職業のランクも上がる

バイオリズム

バイオリズムとは人間の体・感情・知性には一定のサイクルがあるという考え方に基づいてつくられたグラフだ。このグラフの変動によって、キャラクターのパラメータも上下したりなんかしちゃったりするぞ。

ちなみにこんなグラフなわけだったりするわけですが

ルーレットだけが知っている

マップの上を進むためには、もちろんルーレットを回さなければならない。このゲームでルーレットをまわすには3Dスティックをはじいてやればいいのだ。さぁっ！気合いをこめて3Dスティックをはじくんだっ！

キミの人生はルーレットだけが知っている！

正しい画面の見方

ゲーム中の基本画面はこのよーになっているのであった。まあ、見ればだいたいわかるとおもうけど、一応見方を説明しておこうじゃないの。きちんと見ておいて、発売までに覚えておくのもいいかも？

ウインドウの意味

①**コマンド**
自分の番に選ぶことができるコマンド
②**現在のパラメータ**
数値の増減に気をつけよう
③**順位**
順位は現在の総資産で決まる
総資産＝持ち金＋物件の総額＋株式の総額
④**プレイヤーキャラ**
最初に作った（選んだ）キャラクターがここに表示されるぞ

人生いろいろ、とにかくいろいろ

イベントいろいろ

マップ上にあるマスは、「喜びマス」「ハートマス」「タイムトンネルマス」など、止まったときに起こるイベントによって14種類に分類される。マップによっては、全く存在しないマスや、やたらと数の多いマスもあったりするぞ。ここでは、いろんなマスに止まったときにどんなイベントが発生するかを紹介しておこう。

こ、攻略本ですか。こんなイベントもあるわけね

ゲームマスに止まるとミニゲームがはじまるのだ

なぜかこんなイベントもあったりする

これは誰もが不幸になる世紀末イベント

不動産もいろいろ

物件マスに止まると、突然目の前に不動産屋があらわれ、物件を売ったり買ったりすることができる。物件はプレイヤーの「資産」になり、ゴール直前の賭けマスで清算される。物件には「高級住宅」「リッチなおやしき」などの「自宅系」と「ジョニマート」「ホテルあきもと」などの収入系がある。収入系の物件を持っていると、給料マスに止まるごとに決まった額の収入があるぞ。持てる物件は1人4件、そのうち自宅系は1件までだ。

とつぜん地面からはえてくる不動産屋

さて、どんな物件を買いましょうかね

カードもいろいろ

自分の順番ではカードを使うことができる。カードはショップマスに止まったときに買うか、チャンスマスでもらうことで入手できる。いろいろな効果を持ったカードがあるので、うまく使って状況を自分有利にもちこもう。

カードを使うのは自分の番、ルーレットをまわす前

ショップマスではカードを買うことができる

世紀末イベントがおこるこんなカードも…

せめてゲームの中ぐらいっ！（恋愛・結婚）

各プレイヤーは異性キャラクターと結婚することができる。結婚するためにはハートマスに止まって恋愛イベントを繰り返し、相手との「愛情度」を上げなければならない。じゅうぶん「愛情度」が上がったと思ったらプロポーズだ！ 失敗することもあるけどね…。

水族館にデートにいったところなわけだ

やった！デートは大成功だったらしいぞ！

おめでとうございま～す！ いつもより多く回しております！

子供が生まれるイベントもあり。ゴールで換金できる

Meaning of life ～人生の意味～①

海を見ながらセンチな気持ちになったり、「そんなことでは人に遅れをとりますよ」と書かれた母からの手紙にふとさみしくなった時、人生ゲームであそぶ。そしてびんぼう開拓地行きが決まって、さらに落ち込む。

●わたる●

人生に遅れをとって37年の本誌副編集長

キミの人生は輝いているか!!

お助けイベントなのだ

先月も紹介した3人のキャラクター、天使くん、マコちゃん、悪魔くんはいろんなところでキャラクターを助けてくれるぞ。というわけで、ここではそんなお助けイベントを紹介しておこう。

天使くんのアドバイス。最初のうちはきちんと聞いておこう

遅れたプレイヤーを一気に前に運んでくれる「お助け移動」

お助け…というか他のキャラクターの邪魔をする悪魔くん

赤い橋を渡ったら…

マップをしばらく進んでいくと、赤い橋が見えてくる。この橋が見えたらもうゲームも終盤だ。この橋をわたると、キャラクターは「老人」になってしまうのだ。ちなみに、この橋を最初にわたったキャラクターは後から来るキャラクターから通行料が取れるからね。

これが赤い橋。後になればなるほど通行料は高くなる

Meaning of life ～人生の意味～②

オレが最初に人生ゲームにはまったのは小学生時代。友だちの家にこのゲームがあったのだ。あと、そいつの家には「ダイアクロン」もあって、それも大好きだった。両方ともタカラのおもちゃだが、特に作為はない。それはさておき、あのときは人生ゲームにはまりくるってたもんだ…。さーて、64で20年ぶりに人生ゲームすっか。

もっちー

人生に[illegible]をたって25年。なぜかいつも貧乏

人生最後の賭け

ゴール前には「最後の賭け」が待っている。さあ、全ての資産を清算し、その財産をかけて運命のスロットを回すのだ！ 当たる金額によって的中率がちがうが、やっぱりここはどーんと一発！最高金額の5億円コースだ！ 失敗すると一文無しになって「びんぼう開拓地」行きだけど、それでもいいじゃないか！（いいのか？）

げっ！賭けに失敗してしまった！ 破産じゃ～！

ここはびんぼう開拓地。毎日日当ルーレットを回す日々が…

そしてエンディング

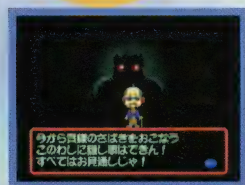
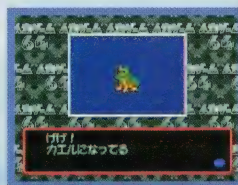
いよいよゲームに勝敗がつくときがやってきた！ ここまで資産が少ないままでも、各賞（いちばん物件を持っていた、など）の賞金で逆転できる可能性もあるぞ！

というわけで、みなさんゴールしました。誰の勝ち？

各賞の発表！なんとかここで稼げれば…

おめでとう！優勝者の決定でーす！他の人は残念！

最後の裁き!?

ゲームが終わっても、それで全てが終わりじゃない。そう、エンマ大王さまの裁きがまっているのだ！ ゲーム中に悪いことばっかりしていると、地獄に落とされてえらい目にあうわけだが…。たいていのプレイヤーはあんまりゲーム中いいことしてないよなあ…。

この人がエンマ大王さま。悪いことしたからなぁ…おれ

げぴょぴょ～ん！ジゴクにおちてカエルになっちゃった！

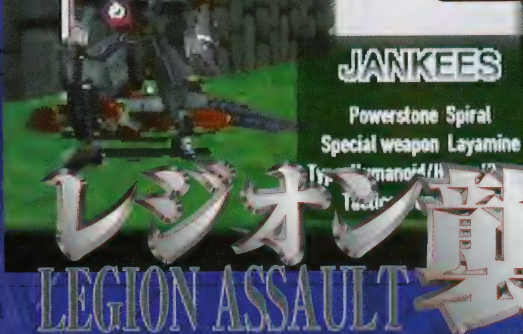
人生ゲームの歴史

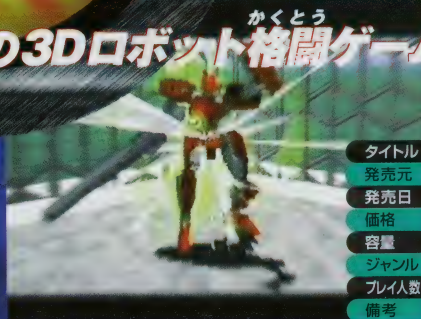
日本で「人生ゲーム」という名前のついたボードゲームが最初に発売されたのはいまから31年前。アメリカの「The game of life」というゲームの翻訳版だった。が、この日本語版「人生ゲーム」はさらに日本で独自の進化をとげ、現在では「人生ゲーム平成版シリーズ」という100%日本製のボードゲームとして根強い人気を誇っている。そして、TVゲーム版が登場、様々なハードへの移植を経て1999年3月19日、ついに64版が発売される！

現在発売中の「平成版X」

キミの部屋がロボットのコクピットになる！

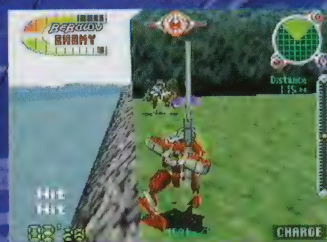
ラストレジオン UX
LASTLEGION UX

GALEVIN
Powerstone Spider
Special weapon 3way bomb
Type Humanoid/Light/Speed
Tactics Hit & away

JANKEES
Powerstone Spiral
Special weapon Layamine

噂の3Dロボット格闘ゲームついに登場！

タイトル	ラストレジオンUX
発売元	ハドソン
発売日	99年5月予定
価格	未定
容量	96M
ジャンル	3Dロボット格闘アクション
プレイ人数	1～2人用
備考	振動パック対応

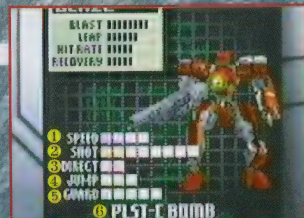
発進せよ！「戦闘機兵レジオン」！

全宇宙23億人（推定）のロボット格闘ファンのみなさま、長い間お待たせしましたっ！だいぶ前に情報が出たっきり音沙汰のなかったハドソン発の3Dロボット格闘『ラストレジオンUX』の情報がついにやってきたぞ！「レジオン」と呼ばれるロボットたちを闘って、闘って、闘い合わせるこのゲーム、開発は『闘魂炎導』シリーズでおなじみのユークス。もうそうなったら熱い闘いを期待するしかないでしょう！それじゃ、ゲームの紹介に移るぞ！準備はいいかっ！

ゲームストーリー GAME STORY

舞台となるのは地・火・風・水の4つの属性に分かれた世界…。この世界では統一連邦「UNION IV」と世界征服をたくらむ武装集団「ライトレイド」との間で激しい戦いが繰り広げられていた。「戦闘機兵レジオン」と呼ばれる高性能メカを使った両者の戦いはいつ果てるともなく続けられ、戦闘は泥沼の様相を呈していた。この状況を打破しようと「ライトレイド」側は8体のレジオンを過去に送り込んだ。これに対し「UNION IV」は1体のレジオンを発進させる。その任務は敵のレジオンを破壊すること、そして、彼らの目的を調査することである。このレジオンの操縦者は第01レジオン小隊のレッディー大佐…つまりキミだ。

●「ライトレイド」の目的とはいったい何なのか？

我が名は「レジオン」

レジオンは4つの世界の各地から掘り出される超高度エネルギー鉱石「パワーストーン」から得られる高純度エネルギーによって稼働している。このため、全てのレジオンは中心部にパワーストーンを装備している。これは使い方によっては強力な武器となるが、同時に弱点ともなりうる（詳しくは次のページで）。とりあえず、ここではレジオンのデータの見方を説明しておこう。

❶：ロボットの速度
❷：通常攻撃の威力
❸：近距離攻撃の威力
❹：跳ぶ高さ
❺：防御力
❻：サブウエポン

『ラストレジオンUX』ってどんなゲームなんだ！

自分の機体を選んでくれ MACHINE

ストーリーモードでは6体のレジオンの中から自分の機体を1つ選ぶことができる。それぞれのレジオンによって有効な戦術が違うので、自分の得意な戦術にあわせて使う機体を選んでいこう。ま、趣味で選んでもいいんだけどさ。

武装を選択しよう WEAPON

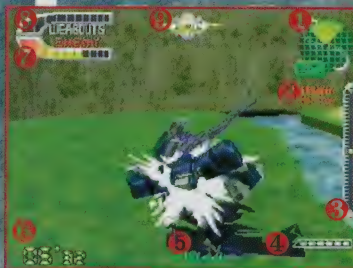
戦闘前に、装備したい武器を選ぶことができる。武器は装着方法によって2系統「ハンドタイプ（手のあるロボット用）」と「アームタイプ（腕に直付け）」に分かれる。さらに、もっとたくさんの武器や、シールドなんかも用意されているから好きなのが選べるぞ。

■ アームタイプ

■ ハンドタイプ

■ シールド

画面の見方

ゲーム中の画面に表示されるゲージや数値の意味をここでまとめて説明しておこう。しっかりおぼえてね。

❶レーダー1：敵の位置を表示
❷Distance：敵との距離
❸レーダー2：敵との高低差
❹装備している武器によって表示が変わる。マシンガン系の武器を選ぶと残弾数が出る
❺自機のスピード
❻経過時間
❼敵のエネルギー（体力）
❽自分のエネルギー
❾パワーストーンゲージ

対戦プレイはこんなかんじ VS PLAY

もちろんストーリーモードだけじゃなくって、2P対戦だってできるぞ。ちなみに2P対戦モードでは画面が上下か左右の2分割になる。ステージ内の地形は結構複雑で、高低差はもちろんトンネルや流砂などいろんな地形やトラップがあったりするから、うまく周辺のトラップや地形を利用して戦うことも要求されそう。

◆こちらは何かとゆーと、横分割で対戦中の画面なのだ

◆でもって、こちらは縦分割なワケなんだな。これが

パワーストーンで一発逆転！ POWER STONE

さっきも書いたとおり、それぞれのレジオンの中心部には「パワーストーン」という、エネルギー源となる石が取り付けられている。「パワーストーンゲージ」を最大まで高めるとパワーストーンから最大威力の攻撃を放つことができる。また、敵のパワーストーンを奪うと、敵のレジオンは行動不能に陥り、こっちの残り体力がどんなに少なくても逆転が可能だ！ ピンチのときはこれに賭けろ！

◆レジオンの中心で光っているのが問題のパワーストーンだ

◆おっしゃ、パワーストーンゲージMAX、攻撃だ！

パワーストーンを奪えっ！

驚愕の新事実！

最後にとっときの情報を公開しよう！なんと、このゲームに出てくるメカのイメージイラストを某・超有名メカデザイナーが描いてくれるらしいのだが…詳しくは来月で！

シャドウゲイト

SHADOWGATE64

タイトル	シャドウゲイト64
発売元	ケムコ
発売日	4月28日予定
価格	未定
ジャンル	アドベンチャー

封印されし闇の魔王 その眠りを覚ます者は誰か?

過ぎ去る時が山を削り、
河の流れを変えようとも、
忌まわしき記憶は消えることがない
幾世代重ねようとも、
風化されることのないその恐怖は
今も人々の眠りを妨げている。
遥かな昔、

こいつがはるかな昔シャドウゲイト城に封印された悪の化身、ワーロックロードなのか

超本格派3DファンタジーアドベンチャーゲームがついにN64に登場『シャドウゲイトリターンズ』の続編的位置づけになるこのゲーム、重厚な世界観と厳しいトラップという前作のセールスポイントをそのままに3D化。ゲームとしてのクオリティは折り紙付きになりそうなこのゲーム、99年春屈指の注目ソフトだぞ!

64初!本格3Dアドベンチャー

「アドベンチャーゲーム」というジャンル、実はRPG以上にN64には縁がなかったのだ。こういった、いわば「アドベンチャーゲーム砂漠」であったこのN64ラインナップに彗星のごとく現れた『シャドウゲイト64』。しかもゲームの舞台は本格ファンタジーと、まさに超正統派と呼ぶにふさわしい設定だ。ゲームとしてもじっくり楽しめそうだし、どちらかと言えばオトナ向けの印象。これまでどうしても「子供向け」って印象が強かったけど、ついに64にもオトナ向けゲームの時代がくるのか!?

アドベンチャーゲームってなに?

「64初の3Dアドベンチャーゲーム」って言うけど、じゃあアドベンチャーゲームってなんだ、ってことになるよな。アドベンチャーゲームっていうのはその名の通りゲームの世界の中を冒険するゲームだけど、頼りになるのは手先のテクニックや経験値じゃなくて自分のアタマ。限られた情報から自分の取るべき行動を選択していくのだ。

あなたが来ることは解っていた。待っていたわ、旅人よ。どうやら無事、脱獄に成功したらしいわね。

冒険の途中には多くの登場人物と出会うことだろう。彼らとの会話、そして交渉がゲームの行方に大きく影響することはまちがいない

店で買えるのは品物だけとは限らない。細心の注意を払う必要がある

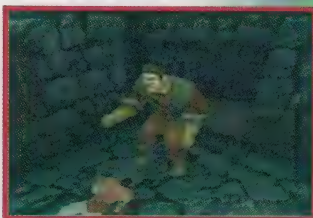
STORY

世界が剣と魔法に支配されていた遥か古の昔。辺境の王朝カルトゥーリンと邪悪な魔王ワーロックロードとの間に壮絶な闘いがあった。ワーロックロードの魔力は強大で、カルトゥーリンの討伐軍は1度は窮地に追い込まれる。しかし、カルトゥーリン王国筆頭の魔法使いラクミールは自ら造り上げた魔法の杖、「時の杖」でワーロックロードをシャドウゲイト城の地下深くに封印することに成功したのであった。

シャドウゲイト城の内部。大部分は廃虚になっているが、まだ人手が入っているところもある

魔術師とその一行がシャドウゲイト城の奥へと歩みを進める。彼らの目的はいったい何なのか

世界を震撼させたワーロックロードとの闘いから数百年。かつては栄華を誇ったカルトゥーリン王朝も今は滅び、シャドウゲイト城もなかば廃墟と化していた。古の魔法を求める魔法使い達の他は、盗賊やならず者の巣になっていた。そして主人公ディルは、数奇な運命にもてあそばれるままこのシャドウゲイト城に囚われの身になったのである……。

不気味に静まり返った城内。どこに危険が潜んでいるかわからない

盗賊団に捕らわれ、牢獄に入れられたディル。まずここから脱出するのだ

魔王を封じたシャドウゲイト城中央の塔を貫いて火柱が噴きあがる。何者かが長い眠りの淵から魔王を解き放とうとしているのだろうか

シャドウゲイトリターン(GBC)

「シャドウゲイト64」の前作にあたる「シャドウゲイトリターン」が、99年4月下旬にゲームボーイカラーで発売予定になっている。今回は関連ソフトとして紹介しよう。「シャドウゲイト」は1989年にファミコン用ソフトとして発売されたゲーム。「シャドウゲイトリターン」はこのゲームのリメイク版だ。ゲームはコマンド選択式のアドベンチャーゲーム。ひとつの選択ミスが命取りになる、緊張感あふれるゲームだぞ。

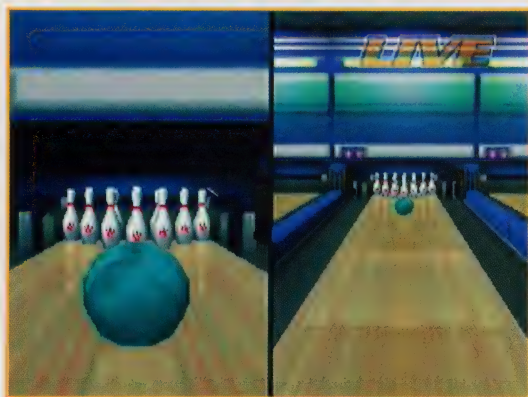
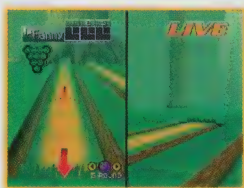
魔王ワーロックを封印するために、古城の中を探検するのだ

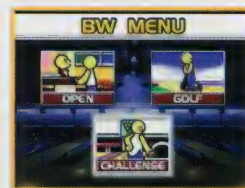
To be Continued

Super Bowling

タイトル	スーパーボウリング
発売元	アテナ
発売日	99年3月26日予定
価格	6800円（税別）
容量	64M
ジャンル	スポーツ
プレイ人数	1～4人用
備考	振動パック対応
	コントローラパック対応

ボウリングファンにはSFC版からおなじみのシリーズ作品。大幅にバージョンアップした最新作が、ついに64でも楽しめるぞ。

やっぱりボウリングって楽しいですわ！

一時期は日本中で大ブームが巻き起こった（という）ボウリング。でも「ボウリングをやったことない」って人は少ないんじゃないかな？で、この作品のすごいところは、ボウリングの面白さや緊張感が、本当にきっちり再現されてるってこと。ファンなら特に必見！（もし分からない用語があったらお父さんかお母さんに聞いてみてね）。

↑ステージモードをクリアすれば、いろんなレーンとキャラが使えるようになる

↑もち4人まで対戦可。ダブルス戦も楽しい。ハンディキャップもつけられるぞ

↑モード数が多いけど、かわいいアイコン表示でわかりやすい親切設計だ

どーやってピンを倒すかは君の戦略次第

ただ投げりゃいいってもんじゃない！それがボウリングの醍醐味なのだ

いや、別にただ投げるだけでもいいんだけどね（どっちやねん）。でもボウリングを一度でもやったことのある人はもちろん、そうじゃない人も、このゲームの中で手に汗握るボウリングの醍醐味を味わえるはずだ。それじゃとにかく、1人プレイで実際に投球してピンを倒してみるぞ。

① 投球する方向を決める

↑まずはレーン上の赤い矢印の位置を、それぞれ決定するのだ

ちなみに1人プレイの時の画面左側はプレイヤーが操作する画面、右側は臨場感あふれる演出をしてくれるLIVE画面だ。

② パワーと回転を決定

↑赤いゲージがパワー、緑色のが回転の大きさをそれぞれ表す

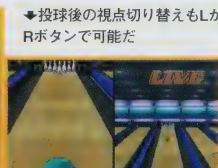
球にかける回転（変化球）と投球パワーを決定。このへんのかねあいがスコアを決めると言ってもいいだろう。君の腕の見せ所だ。

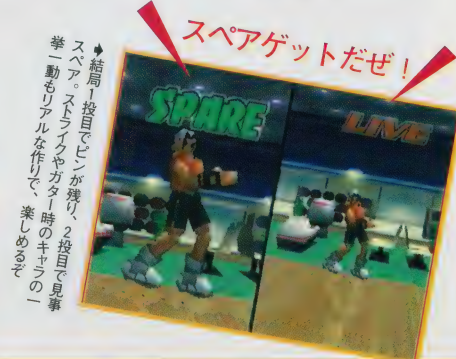
③ いよいよ投球だ！

↑黄色のゲージ部分に緑色の線が乗った瞬間にボタンを押す

タイミングをきっちり合わせて、いよいよピンに向かって投球だ。一番緊張する瞬間だけど、もう後にはひけないぞ。投げろ！

④ さあどう転がるか？

↑どうか倒れて下さいと祈る数秒間だね。さあどう出る？

↓投球後の視点切り替えもLかRボタンで可能だ

スペアゲットだぜ！

↑結局1投目でピンが残り、2投目で見事スペア。ストライクやガター時のキャラの一挙一動もリアルな作りで、楽しめるぞ

とにかく豊富なモードの数々

球を転がし、ピンを倒し、スコアをあげて…ってこれだけじゃ正直言って飽きちゃうよね。でもこの作品にはこれでもかとばかりに飽きない工夫をこらしたモードの数々が搭載されてるのだ。

バラエティモード

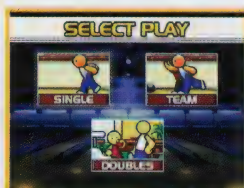
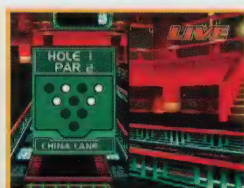
オープンボウリング

1～4人までプレイ可能。シングル戦・ダブルス戦・チーム戦がそれぞれ楽しめる。1人で楽しむもよし、友達や家族どうしでやれば盛り上がることうけあいだ。

ゴルフボウリング

適当に配置されたピンをゴルフのように決められた回数で倒す。決められた回数で倒すとパー(±0)、それ以上だと+1というふうに、トータルスコアで勝敗を競う。

チャレンジボウリング

スプリット(ピンが離れて残っている状態)を倒す。全10ステージ。ゴルフボウリングと違うのは、1回で全てのピンを倒せないと、次のステージにいけないことだ。

⬆一般的なボウリングが楽しめるモードだ。好きな人数・ルールを選ぼう

⬆この場合、この配置のピンを2回の投球で倒すのが目標。全9ホールだ

⬆これはまだ序の口。ステージが進むとすんごく難しいピン配置になるのだ

ステージモード

プレイゲーム

最初は2人のキャラとレーンしか使えないが、ここで勝ち抜いていくことによって他のモードでも使えるキャラとレーンが増えていくのだ。どんどん勝ち抜いて君に一番ぴったりのキャラとお気に入りのレーンを手に入れよう。

コレクション

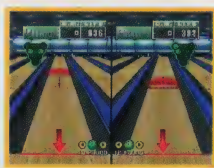
集めたキャラクターを見ることができる。各キャラ独自のモーションがあるので、見てるだけで楽しいぞ。

⬆COMが操作するキャラに勝ちぬいていくと、?マークにニューキャラが登場

⬆なんつーかすごいレーンとキャラでしょ。氷のレーンってつるつるすべるしさ

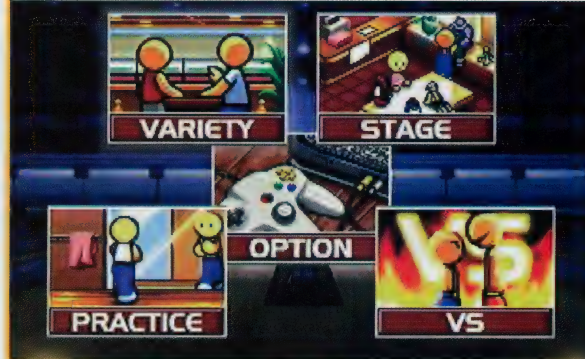
⬆キャラを選んでAボタンを押すと、それぞれの動きを披露してくれるんだ

VSモード

普通の対戦と違うのは、早くピンを全て倒さないと、デッドラインが近づいて来て、ファールラインを越えると負け。急げ急げ！

⬆ピンを全部倒すとデッドライン(画面上の赤いDANGERと書いてある壁)はちょっと戻る

プラクティスモード

ピンを好きな位置に配置して、投球練習ができる。倒すのが苦手な部分って、誰にでもあるよね。とにかく練習あるのみだ。

⬆好きな位置にカーソルをあわせてピンの位置を決定。苦手なピン配置を克服しよう

キャラのみなさん方

ステージモードの「プレイゲーム」で手に入れて使用可能になるキャラのみなさん方だ。それぞれの持ちレーンとキャラ別の能力値やクセがいろいろあるのだが、今月はまずお顔拝見だ。

HIRO
右利き。
使用球は13ポンド。

ALPHA
左利き。
使用球は12ポンド。

RIN
左利き。
使用球は12ポンド。

FANNY
右利き。
使用球は6ポンド。

PEGGY
右利き。
使用球は15ポンド。

DOT
右利き。
使用球は16ポンド。

KANTA
左利き。
使用球は10ポンド。

MIKO
左利き。
使用球は13ポンド。

担当編集者のプレイレビュー

ちづる profile

大学時代にマイボールマイシューズを買おうかと思い詰めた程ボウリングにハマってた。(本当のボウリングの)最高スコアは160だがアベレージは100前後。いくらやってもヘタはヘタ。

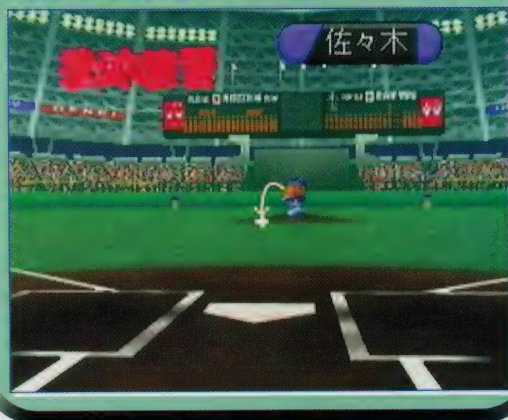
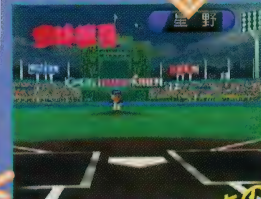
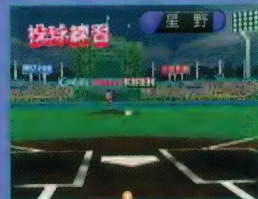
ボウリング好きなら絶対買い！

ていうか私は買うと思う。とにかくボウリングの面白さが本当にきっちり再現されているゲームなのだ。今回、アテナから届いたサンプルロムをやり始めるとハマりすぎて、他の仕事に手がつかん状態になってしまい、困ったもんでした(今もガマン中)。多くのモードを搭載して飽きさせない工夫の作りにも脱帽です。

タイトル	超空間ナイタープロ野球キング2	容量	128M
発売元	イマジニア	ジャンル	スポーツゲーム
発売日	3月発売予定	プレイ人数	1～4人用
価格	6800円	備考	振動パック・コントローラパック対応

変化球の曲がり具合が実にリアルな野球ゲームだ！

野球ゲームの醍醐味といえば、やはり対戦プレイでのバッターとピッチャーの駆け引きだろう。バッター側の場合、相手ピッチャーが投げてくるコースと球種を完全に見切って、一発長打を放ったときの嬉しさは格別。逆にピッチャー側の場合は、相手の意表を突いた投球で三振に切って捨てた時は最高に爽快だ。その駆け引きを楽しむ要素として、『プロキン2』では各選手ごとに得意・不得意コースが設定されているだけではなく、右で紹介しているように、変化球がすごくリアルな軌跡を描いて曲がるのだ。例えばハマの大魔神・佐々木投手の直球だと、ボールが指から離れる瞬間からキャッチャーミットまで、ほぼ一直線に到達するけど、フォークボールだと最初は少し上向きの軌跡を描きつつ、途中からストンと落ちるというように、実にリアルなのだ。これによって、あらかじめ狙いのコースを決めておかなくても、投球直後のボールを見て、球種を判別してからミートカーソルを動かすことも可能だ。よりプレイヤーの腕前が試合に反映される、本格派の野球ゲームに仕上がっているぞ。

横浜ベイスターズ 佐々木投手のフォークボール

オリックスブルーウェーブ 星野投手のスローカーブ

思わずのけぞる山なりカーブ！

視点変更も可能！

試合画面は、キャッチャーから見た標準視点のほかにも、「ななめ」「たかい」「ちかい」の3つが選べるのだ。でも標準の視点がいちばん臨場感があって遊びやすいぞ。

←「たかい」視点。横の変化は楽だけど、縦の変化への対応が難しい

←「ななめ」視点。ミートカーソルを合わせるのが難しいぞ

今月もゲームモードを紹介するぞ！

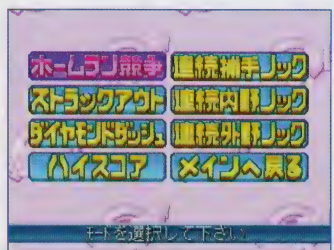
前号では、日本一を目指す「シナリオモード」と、選手の能力を上げる「育成モード」を紹介したけど、まだ他にも楽しいゲームモードが用意されているのだ。詳しく紹介するから、よ〜く読んでくれ！

◆7つのゲームモード＋「生涯成績」で、タップリ遊べるぞ

◆「オープン」はCOMや友達と1試合だけ遊ぶモードだ

◆「ペナント」は実際のプロ野球と同様にシーズンを戦っていく

みんなで遊ぼう「アタックモード」

6種類のミニゲームが用意されていて、打撃・走塁・守備の練習用としてだけではなく、パーティゲームとしても盛り上がるのだ！ ハイスコアも自動的に記録されるぞ。

◆「連続ノック」とは、打球をうまくキャッチして、指定された塁に素早く送球するモードなのだ。もちろん守備の練習をするのにもピッタリだぞ

ホームラン競争

ホームランをどれだけ多く打てるかを競うモード。ホームランを打てないとアウトになり、3アウトになってしまうとゲームオーバーだ。球は全てド真ん中に来るから、タイミング良く強振するといいぞ。

◆長打力の高い選手だと、面白いようにホームランになるぞ

ストラックアウト

ホームベース上にある9枚のガラスを、決められた球数で割っていくモードなのだ。9枚割り終えると、また新たに9枚のガラスが出現するぞ。一度の投球で4枚割るのも可能だから、効率よく割っていこう。

◆投球カーソルは出ないから、普段の投球経験がモノをいうかも

ベースランニング

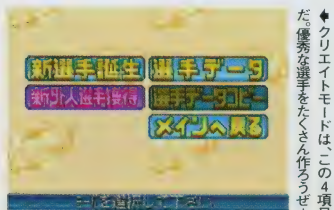
ベース付近をウロウロしている野手をかいくぐり、出来るだけ多くのベースを踏むモード。野手にぶつかってしまうとアウトになり、3アウトでゲームオーバーだ。進塁と帰塁を使い分けて野手を避けていこう。

◆野手の動きは不規則。なかには追いかけてくる野手もいるぞ

選手を作ろう！ クリエイトモード

新しく選手を作るモード。日本人選手を作る「新選手誕生」と、外人選手を作る「新外人選手獲得」の2種類に分かれているぞ。「新選手誕生」モードは、甲子園出場からスタートして、試合を勝ち進んでいくのだ。最終的にドラフト指名を受けてチームに入団すると、その選手が使えるようになるぞ。「新外人選手獲得」モードは試合形式ではなく、15個の質問に答えていくと、その選手の能力が決まって入団できるのだ。

◆「新選手誕生」は、まずはじめに名前・体型・顔を決めるのだ

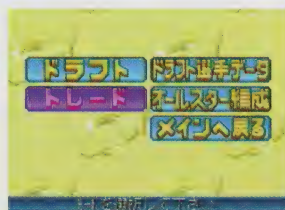
◆甲子園を勝ち進もう。試合は、打撃・守備・走塁の3つをこなすんだ

◆クリエイトモードは、この4項目だ。優秀な選手をたくさん作ろうぜ！

◆「新外人選手獲得」では、質問に答えてるだけで選手ができるぞ

自由にチーム編成！ エディットモード

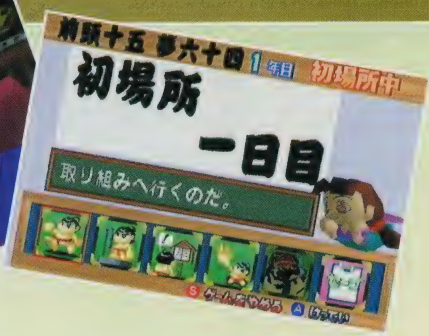
「ドラフト」「トレード」「オールスター編成」の3つのモードが用意されている。「ドラフト」モードは、新選手2人をチームに追加できるけど、この新選手を使えるのは「オープン戦」だけなのだ。「トレード」モードはセ・パ12球団の選手を好きなように入れ替えられる。「オールスター編成」では、オールセならセリーグからというように、同じリーグの範囲内で選手を好きなように入れ替えられるぞ。

◆松井とイチローなど、ゲームならではの超大物トレードを楽しもう

◆こちらはオールスター編成。メチャクチャ強いチームにもできるぞ

◆エディットモードは、この4項目。いろんなチーム編成をしよう

◆ドラフトモード。指名選手が重複したら、抽選で決定するのだ

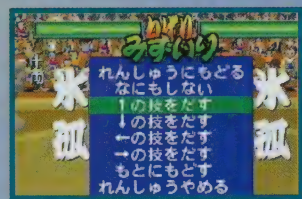
タイトル	64大相撲2	容量	128M
発売元	ボトムアップ	ジャンル	格闘アクション
発売日	3月18日	プレイ人数	1～2人用
価格	6980円	備考	振動パック・コントローラパック対応

ついに発売日決定！ ここに来て一気に盛り上がった実際の大相撲界に景気づけられたか、『64大相撲2』がいよいよ土俵入りだ。前作もなかなかの人気を誇っただけに、今回も期待して待ってたひとも多いんだろうな。長らくお待たせしました、『64大相撲2』の始まり、始まりィー！

徹底紹介！ゲームモード

れんしゅうモード

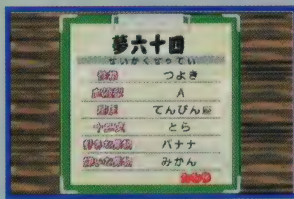
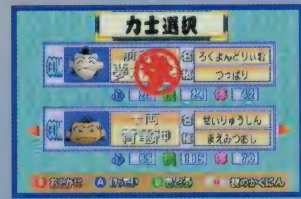
強い力士を育てるためにはまず練習から、ってことで「れんしゅうモード」の解説からいってみよう！ このモードはその名の通り取り組みの練習をするモード。ストーリーモードの中にある「けいこ」とはまったく別のモノだから注意。「けいこ」は育てる力士の能力アップ、「れんしゅう」は力士を操作するキミの腕前アップだと思ってほしい。練習相手にはゲーム中に登場するすべての力士が選択可能。横綱の胸を借りて練習もできるわけだ。それに、相手がどんな技を出すかも指定できるから、返し技の練習なんかにももってこい！ 腕を磨いて友だちとの対戦やストーリーモードに備えよう。

◆横綱から十両まで、登場する力士すべてと練習が可能。苦手力士の研究もできるぞ

◆ねばりゲージは減らないから、心ゆくまで特訓できるのだ。鍛えまくれ

◆練習相手が出す技を設定可能。組んだ時の技も離れた間合いの技も出してくるぞ

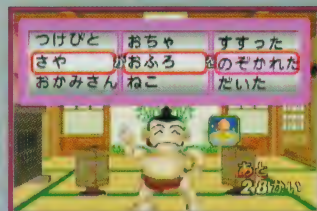
たいせんりきしモード

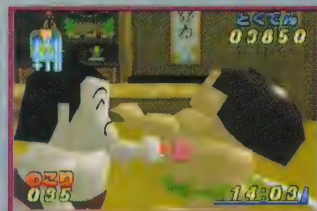
コントローラパックにセーブしてある育成力士を、「れんしゅうモード」や「とりくみモード」で使うために登録するのがこのモードなのだ……って説明すると「ふーん、そうなんだ。だから？」とか言われそうだけど、実はこのモードはかなり奥が深い。利用法によっては『64大相撲2』にひと味もふた味もちがう楽しさが生まれるぞ。まず活用法その1。友だちのコントローラパックから力士を登録して「とりくみモード」で対戦。COMに任せてトーナメントを観戦するのもいいな。活用法その2。「ストーリーモード」で育てた力士を、場所ごとに登録しておこう。自分の力士がだんだん強くなっていく過程が楽しめる。コレはオススメだぞ！

◆自分が育てた力士の記録が残せるってわけ。ぜんぶ自分の力士でトーナメントも面白い

◆血液型や性格も設定。COMが操作するときのプレイスタイルに影響する

◆登録した力士でいろいろ遊んでみよう。楽しみ方はたくさんあるはずだ

ストーリーモード

『64大相撲2』の目玉とも言えるこのモード。新入幕した力士を5年間育て、そのあいだに横綱の座をつかむことが目的だ。最初に力士の体型を決定。ソップ型(筋肉質で小兵)・ふつう・アンコ型(太めで大柄)の3種類から選択しよう。次はスロットマシンで力士の能力を決定だ。単語を組み合わせていい文章ができれば、力士の能力値にボーナスがあったり新しい技を覚えたりするぞ。好みの力士が誕生したら好きなしこ名をつけよう。キミの力士がコレで誕生だ！ まずは前頭15枚目からスタートして、期限の5年間のうちに横綱になるのだ！

◆お好みで肌の色、目の色、髪の色まで選択できる。好みの力士を育てよう

◆「さや　が　おふろ　を　のぞかれた」が正解かな。新技獲得もありだ！

力士を強くするためには2つの方法がある。まずは相撲部屋でのけいこ。やっぱり力士といえば早朝からの猛烈なけいこでしょう。このけいこはミニゲームでばっちり再現されてるぞ。8種類のミニゲームで高得点をあげれば、それぞれ違った能力値がアップ。自分の力士の特徴にあった能力をアップさせようぜ。2つめに、本場所中にたくさん使った技はどんどん強くなるのだ。技を使っていくと新しい技にパワーアップすることもあるぞ!

◆Cボタン左右をかわるがわるに連打！時間内に規定数連打できればOKだ

「ストーリーモード」で忘れちゃいけないのはたくさんの登場人物たち。力士にとっては親代わりとも言える親方とおかみさん。部屋の先輩力士に後輩の力士たち。宿命のライバル力士。圧倒的な強さで立ちはだかる大横綱。そして相撲人生を彩る女性たち、とまぁこんな人たちに囲まれてストーリーは進むのだ。

◆右から親方、親方の娘のさや、そしておかみさん。部屋の力士たちにとっては家族同然だ

◆大阪在住、花の女子高生ともかちゃん。主人公の先輩力士に興味があるみたいだけど……

◆コイツが主人公のライバル、青竜神関。ことあるごとに主人公にからんでくるぞ

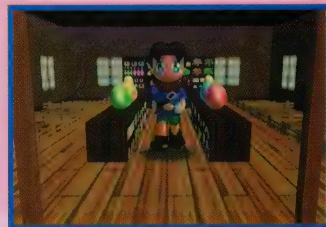
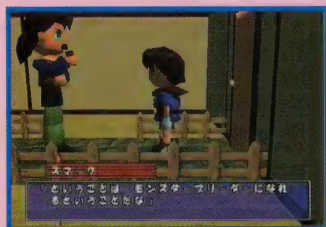
とりくみモード

「ストーリーモード」で育てた力士や、そこに登場するCOM力士、そして「たいせんりきしモード」で登録した力士で対戦できるモードだ。このモードには「たいせん」と「ボトムアップ杯」があるぞ。「たいせん」はオーソドックスに2人の力士を戦わせる。自分の育成力士と戦って弱点を探してもよし、友だちの育成力士と自分の育成力士を戦わせて観戦するのもよし。「ストーリーモード」で苦戦した力士と対戦して相手の弱点を探ったり、自分なりの戦略を考えるのもいいだろう。横綱を使ってその強さを実感してみるのも面白そう。「ボトムアップ杯」は16人の力士が参加できるトーナメント戦。「たいせんりきしモード」で登録した力士も、「ストーリーモード」に登場する力士も参加できる。自分の力士の成長過程を登録しているなら、16人ぜんぶを自分の育成力士、操作はCOMにやらせて観戦するのも面白いな。

◆「たいせん」と「ボトムアップ杯」の2つのモードでちょっとお得だ

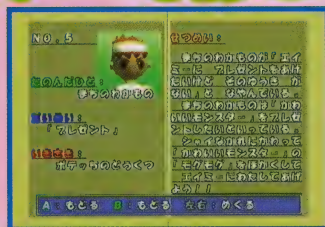
◆このモードでは変わった土俵で対戦可能。なんと屋形船の上だ！

◆たくさんいる力士から「ボトムアップ杯」に参戦する力士を選ぼう

◆4回勝ち抜きで優勝。トロフィーを手にしよう

タイトル	おねがいモンスター	容量	128M
発売元	ボトムアップ	ジャンル	育成シミュレーション
発売日	4月9日	プレイ人数	1～2人用
価格	6980円	備考	振動パック・コントローラパック対応

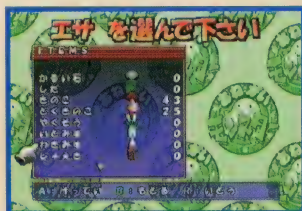
1カ月お休みをいただきました『おねがいモンスター』だけど、このたびついに発売日が正式決定! というわけで編集部にも99%完成バージョンのサンプルロムがやってきた! そう、僕たちは待ってたぜ!

おつかいモンスターで行こう!

さて今回はモンスターにさせるお仕事を紹介していこう。まずは「おつかい」だ! お母さんに「おつかい」いってちょうだい、って頼まれるのはよくあること。気持ちよく「うん、わかった!」って返事しなきゃダメだぞ……ってのはいいとして、お母さんから頼まれるおつかいってのは、みんなができそうなことをお母さんが選んでいいつけるよね。おんなじように、どの仕事をモンスターにやらせるか、それはモンスターブリーダーのキミがしっかり考えて選んでやらなきゃダメなんだ。まだ赤ちゃんのモンスターにムリヤリおつかいをさせてもできないよね。よく考えておつかいさせよう。

↑街の人たちに頼まれた仕事はこうやってチェック。行き先や目的で難しさが変わってくるぞ

↑おつかい成功！これで経験値をゲットしてレベルアップだ。お礼のアイテムももらっとこう

エサとりでポン

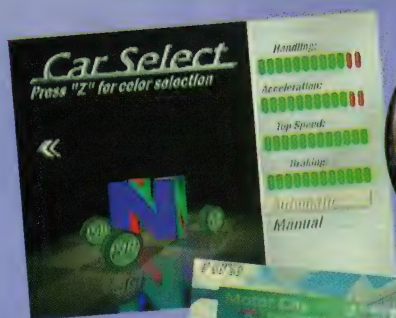
モンスターには毎週献立をたててエサを食べさせてやる必要がある。このエサの種類によって、進化するモンスターの属性が変わったりもするのだ。で、モンスターに食べさせるエサのおはなし。エサは町の中にあるよろずやで売ってもらうこともできるけど、せっかくだからここは自分で育てたモンスターに取りに行ってもらいましょう! エサによってはモンスターのレベルがある程度高くないと取りにいけないものもあるぞ。おつかいと同じように、モンスターのレベルにあった場所に行かせよう。

↑弱いモンスターにやるエサをレベルの高いモンスターが取りに行くのもアリだ

↑献立を立ててエサをやろう。進化や属性もアタマに入れておこうぜ

冒険でゴー

育てたモンスターを冒険の旅に出すこともできるぞ。冒険に出すときは、モンスターに目的地点を決めてやるのだ。そうするとモンスターが目的地点まで往復する旅に出るわけだな。冒険の旅にはもちろん危険もつきもの。野生のモンスターとの戦闘に負けてしまえば冒険はそこでおしまい、失敗ということになってしまうぞ。そのかわり、冒険から無事帰ってくればめずらしいアイテムやモンスターのえさ、それに普通とは違うモンスターが生まれるタマゴなんかをゲットできることもあるぞ!

↑白熱のバトル。負けてしまえば街に戻されて冒険失敗になってしまうぞ

↑みごと冒険に成功するとアイテムと経験値をゲット。どんどん強くなるぞ!

TOPGEAR OVERDRIVE トップ・ギア・オーバードライブ

いよいよ発売も迫ってきた『トップギア・オーバードライブ』。今月はただでさえド派手な走りによりいっそうのパワーをつけ加える「ニトロ」についてのお話だ。では今月も、Let's Overdrivin'!

タイトル	トップギアオーバードライブ	容量	96M
発売元	ケムコ	ジャンル	レース
発売日	99年3月19日	プレイ人数	1～4人用
価格	6980円	備考	振動パック対応

ニトロってなんだ

「ニトロ」とは、ダイナマイトの原料であるニトログリセリンの略称。クルマの燃料に混ぜて、爆発的な加速力を得る推進剤と呼ばれるものだ。平たく言えば、ガソリンの代わりに火薬を燃やして走るようなもの。急加速もナットクだ。

タイヤから炎が噴き出す！ちょいとオーバーな演出もまた味わい深い

『トップギア・オーバードライブ』では、ニトロはコース上にある標識の下を通過することでゲットできる。ただし、通過すればいつでも補給できるわけじゃないぞ。敵車が通過したすぐあとは標識の上の信号が赤になって、補給不可能になってしまうのだ！

今は青信号だから補給は可能。ニトロ1つで大幅にレース展開が変わることもある

ここで使え！ニトロダッシュ

さて、強力な加速力を誇るニトロだが、やみくもに使っていてはもちろんレースには勝てない。ということで、ニトロの使いどころについて考えてみることにしよう。まずいちばんの使いどころと言えばスタート地点。どんなに加速のいいクルマでもスタート直後はやっぱり徐々に加速するしかない。この加速にかかる時間を一気に短縮して順位を上げるのだ。止まった状態から加速していくのはクラッシュした後もおなじ。遅れを挽回するにはニトロダッシュしかないわけだな。

さらに、ブレーキを踏んでカーブを曲がった後はニトロダッシュで一気に加速。急加速で敵車に差をつけよう。他には、もちろん長い直線でも積極的に使おう。ストレートでタイムを稼ぐのだ。ミスからのリカバリーにも、攻撃的にも使っていこう。レースの行方はニトロ次第なのだ！

ドリフトターンからの立ち上がりにニトロだ

スタート直後。急加速で敵車の前に出よう

むやみに使うとたちまち爆発炎上。気をつけろ

要注意！ニトロは大事に

ニトロを使うと、急加速ができる。つまりは、エンジンの回転数が急上昇する。ここで1つ問題がある。オートマだとギアチェンジが回転数に反映されないのだ。つまり、せっかくの高回転がムダになってしまう！

ニトロの使いどころも重要なポイントだ

タイミングを計って使っていこう

スタートは、たしかに急加速が欲しい場面。でもスタート直後にニトロを使ってしまうと効率が悪い。3～4速にシフトアップしてからニトロを使って一気に加速、ジャマな敵車をけちらそう！

ニトロがムダになるシーンはもう1カ所ある。それぞれのクルマには最高速度が設定されている。実はニトロによる加速も、この最高速度の制限を受けてしまうのだ！ニトロは落ちたスピードを補う時に使おう。

この車ではこれ以上のスピードは出ないぞ

NHL® BLADES OF STEEL™

NHL ブレイズ オブ スティール

タイトル	NHL BLADES OF STEEL
発売元	コナミ
発売日	4月1日予定
価格	7800円
容量	96M
ジャンル	スポーツ
プレイ人数	1～4人用
備考	振動パック コントローラパック対応(115P)

◆まさに氷上の格闘技。スピーディかつダイナミックなシュートをたたきこんだら、爽快感は超バッチグー!! この感動をぜひ、君の家で味わってもらいたい。このソフトならそれができるはずだ。おすすめの一本

氷上の格闘技!!それがアイスホッケーだ!!

世界最高峰のNHLでプレイしよう!!

N64スポーツゲームをひっぱるコナミから、今年もアイスホッケーゲームが登場。前作『オリンピックホッケーナガノ』の内容を一新し、さらにヒートアップした戦いが楽しめそうだ。もちろんNHL公式ゲームなのでデータやルールはNHLに基づいたものになっているぞ。

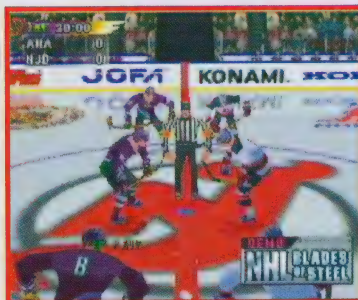
操作も楽々、気軽にホッケーをしよう!!

アイスホッケーにあんまり馴染みがないって人も大丈夫。簡単な操作でいろいろな技も繰り出せるし、なによりプレイしていけば、自然に体が覚えちゃうって感覚なんだ。まずはエキシビジョンモードで気軽に遊んでみることから始めよう。

3つのモードで遊べるぞ

●エキシビジョン
好きなチームを選択して遊ぶ1試合対戦。4人・協力プレイができるぞ

●シーズン
シーズン戦を勝ち抜きNHLチャンピオンを目指すモードだ

●プレイオフ
プレイオフトーナメントのみをプレイできるモードだ

◆画面もメチャきれいでしょ。氷の上ってことで、そのクールさも伝わってきそうなんだ

迫力のシュートを決めよう!!

操作に慣れたら、次は積極的にゴールを狙ってプレイしてみよう。アイスホッケーはゴールが狭いし、キーパーがいるから難しいや……と思っている諸君。確かにそうだが、この隙間からゴールを狙う快感がまた楽しいんだ。

◆画面視点も切り替えられるぞ

◆狭いゴールを狙ってシュートをぶち込もう。決まったときの快感はもう最高なのだ

ドハデな演出も楽しみのひとつ

ゲームだけにとどまらず、ドハデな演出も楽しみのひとつ。氷上の格闘技っていうくらいのすんごい乱闘シーンや、ゴールを決めたときの鮮やかな演出など、盛り上がり所はたくさん用意されているみたいだぞ。特に乱闘シーンは超盛り上がるかもね。

◆乱闘開始です!! 相手をぶちのめせ?!

◆ハットトリックを達成すると、なにやら巨大な帽子が出現して……。まるでお祭り騒ぎになるのでした

◆こーゆードハデな演出も楽しいよね。ぜひハットトリックを達成させて自分の目で見てみることにしよう

●これだけ知ればちょっと通●

NHL&アイスホッケー 基礎知識

NHLとは…

NHLとはナショナルホッケーリーグの略で、1917年11月22日、世界最強のプロリーグとして北米でスタートした。現在は3つディヴィジョンを持つ2つのカンファレンスに27チームがあり、NBA,NFL,MBLと並んでアメリカの4大スポーツのひとつだ。

アイスホッケーの基本ルール

試合は1ピリオド(このゲームでは5.10.20分から選択可能)×3ピリオドで行われ、パックと呼ばれる弾を相手ゴールに入れると得点が加算される。試合開始は、フェイスオフと呼ばれ、審判がセンターラインのスポット上にパックを落とし、ゲームスタート。

基礎用語

●ゴーリー
ゴールを守るゴールキーパーのこと。

●インターセプター
相手のパスをカットすること。

●ワンタイマー
味方からパスをもらうと同時にスラップショットを試みること。

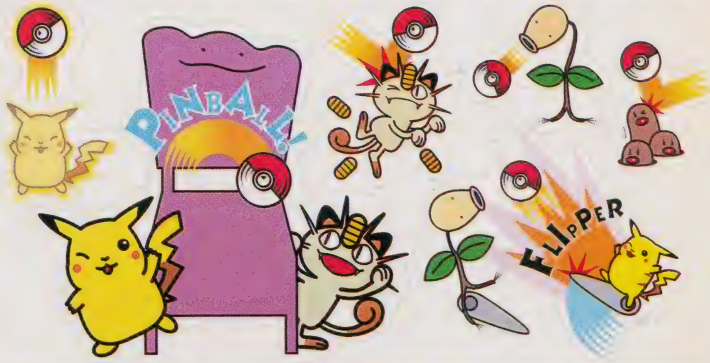
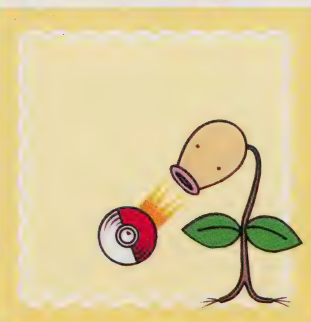
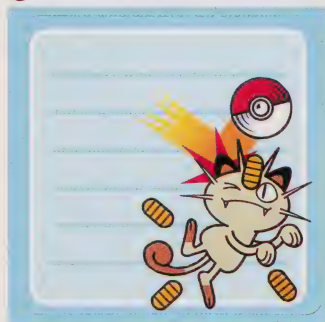
●スラップショット
スティックを後方に振り上げて打つ、力強いショットのこと。

●ドロップパス
前方へパスやシュートをすると見せかけて、そのままパックを止め、後方の味方がパックを拾うこと。

●クロスチェッキング
スティックを両手で持ち上げ、つきだして相手にぶつかっていく行為。

The 64DREAM 5月号は3月20日発売

特製シール VOL.31

祝!「ポケモン」3周年シールだ 「ポケモンピンボール」もあるよ

メッセージに最適!

カセットの上面に貼ってね

悪魔城ドラキュラ黙示録

64大相撲2

TOPGEAR OVERDRIVE
トップギア・オーバードライブ

パズルボブル64

ネームシールだよ。ゲームボーイのウラなどに貼ろう!

NAME
ADRESS
PHONE

NAME
ADRESS
PHONE

1999 4 APRIL

ここ1年は夜7時まで仕事。決められた時間内でできなければダメというやり方を取っている。オレ的にはだらだらとやっていても何の進歩もなければ、得る物もないからだ。ページ数が多いからとかいうのは言い訳にならんからね。

任天堂ニューハードの謎を追う!!

"RokuDori" Entertainment Topics!!

突然降ってわいた任天堂新ハードの話。某週刊誌がいつものようにスクープっぽく扱っていたけど、実はそんな情報は一切こちらには伝わってきていない。こんなところで先に結論を言うのはなんだが、たぶん新ハードは出ると思うけど、それは64に関係するのか、GBに関係するのかはわからんっていう状態。通信端末を使った何かになるんではなかろうか。巷ではプレステ2の怪情報も飛び交っており、やれDVDとかインターネットからダウンロードできるやらと、こちらも通信端末としての目的を持ったものになりそうな予感だ。まー、これも大元のソニーが何の公式発表もしていないので何ともいえないが、たぶん出るでしょう。というか、出ても別におかしくもない。新ハードになったからってソフトの質が変わるわけじゃないもんね。そのハードの特性を使った、例えば通信なら、通信でモンスターを交換できるとかの付加価値はつくと思うけど。ソフトが爆発的におもしろくなるまでには時間がかかるっていうことだ。『ゼルダ』を何年待ったよ。だから新ハードが出てくれても別に関係ないんだけど、それによって旧ハードのユーザーが切り捨てられることがないようにしてもらいたいってことだよな。最近の情報では某サクラ大戦が任天堂ハードで遊べることになるらしいが、ハードの垣根を超えてソフトがいろんな形で楽しめるようにしてもらいたいってのが本音な所だ。任天堂新ハードの話とは全く関係ないものになってしまったが、申し訳ない。ここからは推測でかくけど、通信端末ってことはやっぱポケモンを全国的にトレードできれば、ってのが今、考えられる最大の魅力なんじゃないかな。北海道育ちのピカチュウは沖縄では暑さに弱くて負けちゃったりなんてことができたら、日本全国お国自慢のポケモン自慢なんてできそうなんだけど……。これはイチユーザーとしての個人的な希望です。ハイ。実現できたらしてくださいってとこ。

FROM LETTERS

お葉書コーナー増えました。ふるって応募してね。

「コントローラパックって何？一体何をする物なんですか?教えて」
（大分県／さくらんぼ）

11歳からのお葉書をいただきました。そうだね。最近そーいうのって当たり前になってて説明する部分が無くなっていたよね。コントローラパックとは64のパッドに差し込むデータ記憶カセットで、64ソフトのカセットにセーブ機能がないものに変わってデータをセーブしてくれるもの。まープレステのメモリカードみたいなもんだね。

「長い間友達に64をすすめてきましたが効果がないようです。何か手はないでしょうか」
（千葉県／げんるい）

もう勧めるのはやめてほっときましょう。むしろ、一切64の説明もせず、知らないふりすらしましょう。きっと友達が得意になって説明してきます。

伝達事項。福岡県のJOKERくん。「2万円企画」は今度やります。以上。

⬆（福岡県／あおがえる）語呂はいいよね

⬆（群馬県／なますこ奈津子）復活させたい

【あてさき】
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
共同ビル2号館
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「ロクドリエンタメ倶楽部」係

今月からこのページと隣の「アナログチャット」を含めたページはエンタメコラムになりました。いつものメンツだけど、たまには違う人になるかも。読者とかね。

なんつーかゲーム業界って

byマッシー

2/5発売のファミ通見た？ マリーガルのインタビューページ結構すごかったよね。『サクラ大戦』がGBで出るからって別に大したこと無いじゃんって思う人もいるかもしれないけど、なんつーかやっぱりすごいことなんよこれ。個人的に同上のソフトに関わっていたこともあったので、早速その当時のスタッフに電話しちゃったもんね。オレとしてはうれしい限りだし、なんかハードの垣根を超えてゲームが楽しめるってのはいいことだと思う。実現すればドリームキャストとゲームボーイがつながるってことだからね。でも、それをいいことだけと見ない見方もあるようで……。最近編集部でも流行しているホームページに「POWERTODAY」(http://WWW.POWERTODAY.COM/)というのがあって、ここはゲーム業界の残酷さを体験者の投稿で作っていくコーナーがあるんだけど、実にこれが生々しいというかすごい。コレ見ちゃうとゲーム業界って……って思うんだが。なんかこの業界ってあんまり大人がいなかったというか、バブル全盛期はとんでもないゲームが出てたりしたじゃない？ それが割とゲームには関係なかった人たちが入ってきて少し整理されつつあるのかなって気がする。それだけがいいことじゃないんだけど、とにかくいろんな意味でいろんなゲームが楽しめるようになると21世紀のゲームも救われるって気がするんだけど。救われなくてもいーのか？ 結局ゲームって個人のものなのかな。よーわからん。帰ってゲームしよ。

ゼルダ後遺症、春まだ遠し

byケイ少佐

発売から数カ月。さすがに『ゼル伝』もあきてしまった。とてつもない大作で、ゲーム史上まれにみる出来であることに間違いはなく、かなりの長い期間遊ばせていただいた。そのうちまた遊ぶにちがいない。でも、今はもうやりたくない。さすがにあきた。そして…、遊びたいゲームがなくなってしまった。あまりにもすごいゲームを目の当たりにしてしまったため、それよりもクオリティの低いゲームをやりたいと思わないのだ。そこそこ遊べる新作はあっても、やはりその気になれない。ゲーム漬けの毎日を送り、もはやゲームが生活の一部となっているため何もせずにいられないので、古いゲームを懐かしんでみたりしている。ビョーキである。でも、結構いません？ 『ゼル伝』後遺症の人。なおるには、ちがった面白さを提供してくれる新作がでてくるのを待つしかないかも知れない。俺にとっての特効薬は『オウガ3』かな。その時やっと春がくる。

絶叫！シュババババーン！

byもちお

いやあ、すごいねえ。え？ 何がすごいかって？「ボイスラッガー」ですよ、「ボイスラッガー」！ もー、大変なんスから…あ、この番組知らない人もいると思うんで説明しとこう。「ボイスラッガー」ってのは毎週火曜日の深夜1時15分からTV東京で放送されてる変身ヒーローもの。ただし、「ボイスラッガー」が他のヒーローものとちょっと違うのは、出演者が中川亜紀子さん、池澤春菜さん、関智一さん、草尾毅さんといった「人気声優さんである」というところ。すげえぜ、おい。池澤春菜サマにケリ入れてもらえるんなら敵の戦闘員になりてえよ、オレ。だが、なによりも凄いのはリーダーの「ゴールド」を演じるのが『ゴエモン』でおなじみの水木一郎アニキであるということ。いかすぜアニキ！ もちろん主題歌もアニキがだ！ 夜中だってのに熱いぜ！ …てなわけで、「ボイスラッガー」、これからハマりそうです。

風雲！バナナ相談所！

byフカミ

「質問に答えるときは何で偉そうなの」なんて苦情のハガキもいただきつつ4回目を迎えたバナ相。今月も若人の悩みに答えよう。若人あきらとは違うぞ。

「僕は今度受験生です。なのでN64ができないかも……。こっそりやるべきでしょうか？」(大阪府・松浪昌宏)

柳生先生：うーん、難しい問題ですが、自分で考えて勉強のさまたげにならない程度ならいいんじゃないでしょうか？ 勉強の気休めにゲームをする、と。なにしろ学生の本分は勉強ですから。

バナナ：……ヌルイな。だいたいこっそりやろうと言う根性が気にくわん。やりたいんなら堂々とやる！ 親には「理由があってどうしてもやりたいからやってるんだ！」って言えばいいだろう。もちろん、キッパリと言える理由がないなんて論外だぞ。ただ勉強から逃げてるだけじゃダメだしな。ということだ。こそこそやるなんて情けないことは考えるなよ。

エンタメコラムニスト

マッシー

最近洋モノドラマに時間を無駄遣い中。『ビバヒル』『ナッシュ』は欠かさない。そんなドラマを声優さんで覚えちゃって吹き替えじゃないと洋画も見られなくなった自分がちょっとヤだ。でもやっぱシュワは玄田哲章、セガールは大塚明夫に統一してよ。

ケイ少佐

金欠ってヤだよね。電車賃もメシ代もなかった学生の頃はマジやせちゃったし。その頃から比べると10キロも重くなったので5キロくらいは落としたい。かといって運動もしないしなぁ。現在、ボディブレードでも買って無駄遣いをしようと画策中。

もっちー

貧乏ってやだよね。競馬部の活動で一発あてて少しは生活を楽にしようとしたものの、今のところ全敗。やっぱしガチャポンとか（最近は「To Heart」のにはまってます）トレーディングカードとかでツキを無駄遣いしてるせいだろうか…？

フカミ

最近ゲーセンで『ジョジョ』にハマリ中。やっぱジョセフだね。おかげさまで100円玉を湯水のようにつっこんでる始末。わかっちゃいるけどやめられない、こんな自分がちょっとヤだよね。勝つまでやめない、ってわけじゃないんだけど……。

ちづるのアナログチャット64 ~be myself~

今月の肖像画

福岡市のあおがえるさん作。ちなみに美容院はもう半年行ってないです。結局面倒くさがりな私

今月のお酒 20才未満禁

デンキブラン

⬅浅草の神谷バーで明治の頃から続くカクテル。洋酒類がこれでもかとばかりに混ぜてあるのだ。

浅草がハイカラだった頃の浪漫がつまりすぎて、私としては窒息寸前というカンジの味…。でもデンキネズミ（ごめん）は結構好き。

ベストマッチゲーム ピカチュウげんきでちゅう

第17回 64DDって本当はいつ発売されるんだ？

『ポケスタ』に続いて『ポケスナ』までもが64DDからカートリッジに…許せますか？ちづるさん、ガツンと言っちゃって下さいよ～。

とのお怒りの声は、大阪府の津田和典君より。「64DDで出す」と最初に言っておきながら、N64本体版にソフト仕様を変更するという任天堂の「約束破り」に腹がたつわけですな。
まず現在の私の個人的な意見を言わせてもらえれば、**DDをわざわざ買わなくてもいい**から、カートリッジのほうがいいんじゃないの？と思う。なんとなく惰性で買ってしまうのは場所（現在、私の部屋は各種ハードや付属機器、コードやソフトが棚からあふれ出すカオス状態）とお金のムダ使いだと気づいた今日この頃の私なので。お金と言えば、最近私が通ってる歯医者で「保険適用外で徹底的に直すとすれば**40万円ほどかかります**」と言われた。さてどうしたものか。あ、ごめん、話それたね。とにかく「新しい機械」を買わなくてもポケモンゲームが遊べるのは、ポケモンファンであり、64ユーザーのコア層である子供たちにとってはありがたいことではないだろうか？
一方、津田君の言いたいこともすごくよく分かる。同様の怒りの声も、編集部にはけっこう届いてるし。**約束した以上、守って欲しい**というのは率直な気持ちだよね。
次にもっと現実的な話をすれば、ゲームも商品である以上、商業ベースにのせる必要がある---つまり儲けないといけない。その点で「ユーザーに対する社会的な責任」と「企業としての利潤追求」のかねあいのはざまで、**ある意味苦悩し、揺れ動いているのが、他ならぬ任天堂**じゃないのかと私は思う。N64発売当初、ソフトはもっと早く開発できるもんだと思ってた→ところがこれが意外と難しく、ソフト数が足りない状況が続く→64本体はあまり売れない→ソフトメーカーも64ソフト発売に二の足を踏む→64本体が普及していない以上、DDも売れない…とまあこういう悪循環な図式になり、ズルズルとDDの発売予定が延びてしまったってところかな？
でも、64ソフト開発のノウハウもほぼ確立し、『ゼルダ』等の秀作ソフトがハードを牽引した今、続編や大作でないとソフトメーカーが生き残れない（同時にユーザーがソフトを本当の意味で選べない）現在のゲーム業界に新風を吹き込むのは、娯楽を知りつくした企業・任天堂だと信じたい。ていうか任天堂ならできるはず。そしてDDやGBを含めた「製品群構想」等、新しい遊び方を提案するだけでなく、有言実行してほしい。これ64ユーザー代表としてのお願いです。
「世の中にはイエスかノーかで答えられないことってあるだろ!」ってなセリフをマンガ「MASTERキートン」の中で誰かが叫んでいたことを、ふと思い出したのだが…今これ書いててなんかそういう気分。というわけで、今月は思いっきりガツンとは言えないで終わり。またね。

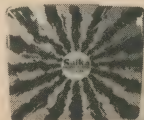
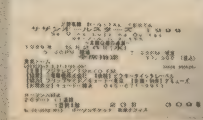
教えて金剛さん 何でも聞いてくれ

Q 『くにおくん』シリーズのテクノスジャパンって今どーなってる？
北海道／笑う響きさん他

つぶれた。

4～5年くらい前だったと思う。確かSFC版の最終作品が『ビーチバレーだよくにおくん』。ネオジオの『ダブルドラゴン』てのもあったな。同社は不動産や株に手を出していたというウワサもあり、バブル崩壊とともにつぶれたのかも。ありがちな話だが残念。ファンにとっては『くにお』君レーベルだけでもどこか別のソフトメーカーが作ってくれればいいと思うよな。

部活動報告 vol.6 サザン部

海が好きだ！夏が好きだ！サザンオールスターズが好きだ！という人々。恐竜が地球上に生息していた頃からのファンだった(ウソ)エンドーを部長に、部員はちづるとケイ少佐の計3名。何の関係もないが、ちづるは光GENJIのファンクラブに入っていたというあまり思い出したくもない過去を持つ(大笑)。

⬆エンドー所有の超レアな「すいか」。時価7万円!!

⬆99年ツアーのチケットも無事入手してホクホク！

おハガキ募集

コラムのテーマや似顔絵、質問、御意見等どんどん送ってね。とじこみハガキでもOK。何か最近疲れちゃって、いろんな病院通いのていたらくぶりを発揮してるちづるなので、読者からのお便りが（励ましも批判も）一番いいクスリです。あと大阪府の浦君、いつも貴重なご意見をありがとね。

宛先 〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム
「アナログチャット」係まで

※シマリスすいかは現在冬眠中で「今月は出たくありまちぇん」とのことでお休みです。たま～に巣から出てくるので「その時なら撮影してもいいでちゅ」とのこと。今月はサザンの「すいか」で許して（苦しい？）。毎月楽しみにしてた方、ごめんなさいね。

木版画／北河 忍

「ゼルダの伝説 時のオカリナ」コネタ特設 —第2回—

青サビ、赤サビのスタルチュラ

なんか小ネタを送ってくれたら、ドリテクの大夢ならぬこんなスタルチュラマークで表現しようってこと。特に意味なし。

『ゼルダ』終わっちゃうと、なんか他にやることなくなっちゃってつまんないよな～。最近の楽しみは『あらいぐまラスカル』のビデオ見ることくらいだよ。とお嘆きの貴兄に、もう一度『ゼルダ』の電源を入れるチャンスを与える企画です。まー小ネタだけど、結構今月は大ネタもあがりました。見てちょ（死語）。

ロンリーキャンプファイアー（千葉県／内山篤康）

リンクはひとりむなしくキャンプファイヤーをするってネタだ。要は簡単。闇の神殿の入り口で火をつけたら、そこがキャンプファイヤーの場所だ。後はひとりで歌えや踊れ。むなしいよな。本当は××××××でみんなと一緒にファイヤーしたいのに出来ないリンクのもの悲しさが出ているぞ。オカリナで『燃えろよ燃えろ』を吹くとまた気分が盛り上がるかも。ちょっぴり寂しい気分を味わいたい時なんかは、これで孤独を演出するといいかもしんないね。

↑こんなに火があるから1人でも寒くないや。いや、寒くなんかないのさ

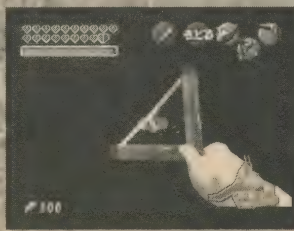
レーザーポインタリンク（大阪府／法本真）

これは秀逸。ドリテクに載せてもおかしくない技だ。まずCボタンにロングフックをセット。Zを押しながらロングフックを構える。次にRボタンで盾を構えて、そしてRを放し、続いてZも放す。するとロングフックの照準が出たままで歩き回ったりすることができるぞ。これはとってもおもしろい。常にリンクの下に赤い照準が出ているのだ。敵にしてみればバレバレかもしれないけど、ぜひこれでクリアしていもらいたいものですな。簡単なのでやってみてね。

↑ほら、リンクの下に赤い照準がでっぱなしになっているでしょ

抜けられないリンク（岐阜県／ギガ）

これまたどーしようもない小ネタ。カカリコ村の井戸にニワトリを放り込んで、そこでいじめるとニワトリが逆上。集まってくるニワトリにただ打ちのめされるリンクがみられるってやつだ。別にリンクには何の恨みもないが、ニワトリごときに倒される無様さを見ておくのもいいだろう。ただし、ビンに妖精をつめておくと、死んでも、また生きかえり、また殺されるという無惨きわまりない光景が続くので、妖精ははずしておこう。ニワトリを逆上させるにはディンの炎が一発で決まるのでいいぞ。地道にパチンコで1発ずつ打っていくのもおもしろいんだけどね。

↑井戸にニワトリを放り込むのだ。続いて自分も

↑後はニワトリを逆上させるだけ。ガスガスいじめてやろう

緊急討議 リンクはとっても悪い子なのか!?

Link Link Objection

「人の家に黙って入り込みアイテムを盗みまくるリンク。ヤツはガキのころからこんな生活を続けている。そしてその心のまま大人になってしまうリンク。果たしてヤツに正義を語らせておいていいのだろうか？」（東京都／コリンク）という1枚の葉書が届いた。確かに……。ていうかそれいっちゃおしまいなんちゃうの? チュアブルなんちゃうの? という感じだが、確かにヤツの悪行は許せないところもある。村ん中で剣振り回すようなガキがいたら、絶対捕まると思うのだが……。ということで、これは読者のみんなに意見を求めたい。リンクの悪行を正当化する、どんな言い訳でもいい。思いついたら葉書に書いて送ってくれ。これが正当化されれば、ヤツもどうどうと人の家のツボを壊せるってもんだ。また、ガノンドロフが世界を支配している時に、カカリコ村の風車の影で踊っているバカップル（死語）についての正当化意見も求む。あーそうさ、正当化さえすれば、どんなことだって許されるのさ。といわんばかりの意見を待っているぞ。また、イヤ、それは悪や、悪の中の悪やと思う意見もお持ちしている、PTAをもうならせるまっとうな意見も受け付けて見るぞ。

好評!!オカリナ譜面コーナー

なんかいっぱいお葉書がきたので、いっぱい載せちゃいました。オカリナ吹いてリンクとともに口ずさむのはどうでしょうか? まだまだお葉書募集中なので送ってくださいね。

ハイリア湖畔のテーマ
っていうかハイラル平原のテーマ

by 山田珠子

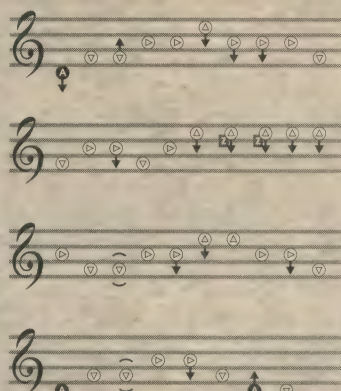
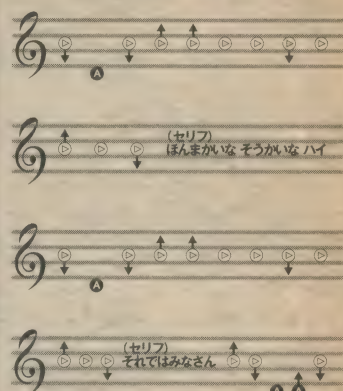
Mother2.音の石

by ひろこみの

引っ越しのサカイ

by はひふへ本郷

(セリフ)
ほんまかいな そうかいな ハイ

(セリフ)
それではみなさん

夜空のムコウ

by Newふぇいす

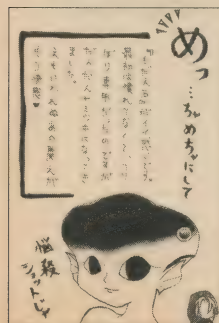
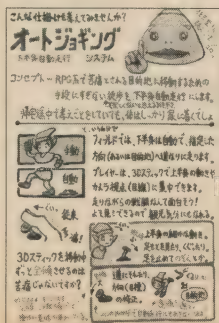
目指せポケモンマスター

by mashi

ルパン三世

by せいたん

イラストも送ってくださいね!!

お葉書も届き始めたので紹介させてもらうのでよろしく

⬆(東京都/花藤チャクラ) 子供ルト姫ですな

⬆(大阪府/高橋智史) いつも丁寧ですな

⬆(千葉県/内山篤康) ネタとダブル採用

ゼル夫的コメントもまってるよ!!

なんかゼル夫って昔あった「ヌルゲーなんたら」にテイスト似てきてるんちゃうん? 海老竜田ライスバーガーって歯の間にはさまるんちゃうん? と思いつつある人もいるかもしれない。ならば言おう。その通り。その右の角を曲がったあの通り。あの思い出のセーラー服通りだ。なので、なんでも思いついたことがあったり、葉書が余っていたら下の宛先にレッツトライ。ゼル夫さんと呼ばれよう。

〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「ゼル夫くん」係まで

GUN!GUN! 進め対戦ヌル軍部

まだある!!「ゴールデンアイ」こんな遊び方大紹介!!

ボム兵特攻隊!

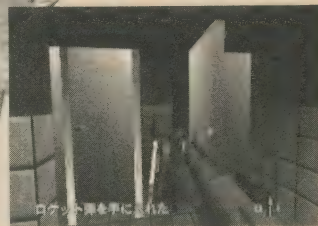
埼玉県／佐久間優貴さん

「手榴弾を装備したらZボタンをずっと押し続けましょう。約5秒するとなんと自爆します。その約5秒の間に敵に近づいてやっつけてしまうのです。たとえ自爆前に撃たれてしまっても、持っていた手榴弾を死に際に投げるのでとても危険です」とのこと。2対2のチーム戦なんかで使うと効果的かも。

おんどりゃあ！タマ取ったらぁ！などど叫びながら遊ぶと吉

ストレス解消!ロケラン祭り

千葉県／ロイヤルホフトさん

「なんてことはない、「全敵Rランチャー」モードにして1人用でプレイするだけなんだけどね。疲れたとき、人生に息詰まったときなんかに最適！化学工場のイージーレベルで十分死ねます」とのこと。一撃必殺のロケットランチャーをみんなが持っているこのモード、緊張感は並じゃないぞ。

そのうちロケット弾を目で見てかわせるようになるかも？

あのソフトはどーなった!?ヌル軍部追跡レポート

ウィンバック

コーエー／発売日未定

発売日が延びたということしか今はわかっていない。結構期待のゲームだったのに、ちょい残念。K少佐などはモデルガンまで揃え、軍服まで着て待っていたのにちょっと報われない。サンプルロムでも遊べただけに、この延期はちょっと痛い。早期の復帰、そして年内の発売を求む。よりよくなるって期待はできるから、もうちょっと辛抱するよ。あー、なんか大人的意見だったかもしか。

レポート　年内発売は絶対にある。早く撃ちたい

テュロック2

アクイレムジャパン／発売日未定

実はアメリカでは発売済み。編集部にも独自のルートで入手され、すでに遊んでいる人もいる。結果的に拡張ラムをつまないとできないので、日本発売はもちょっと先になりそうだ。4人対戦も『ゴールデンアイ』というよりかは、わりとバカゲー的な対戦になっていた。もうちょっと見たかったが、持っている人がさっさともって帰ってしまったので見れず。

レポート　メーカーは不明だけど、これまた年内には出る

PERFECT DARK

レア／任天堂／発売日未定

インターネットではガンガン写真も放出されていて、同レアの開発している『JET FORCE GEMINI』も6月にアメリカでの発売が決まったので、これまた早い時期にアメリカで発売されるだろう。うまくいけば、国内でも年末くらいには出てくれそうな予感。でもきっといろいろなしがらみで2000年2月ごろになりそうな気がするんだけど……。どうでしょう？

レポート　日本でも情報を出してよ、レア

ゾンビが出るゲーム

カプコン／発売日未定

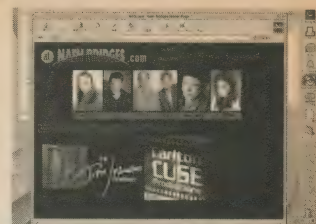
なんか身も蓋もないタイトルだが、もーいいでしょ。『バイオ』でしょ。ってところだ。某筋からはシナリオはすでに完成して、発表時期を待っている状態とのこと。ってことはニンテンドウスペースワールドでの発表がほぼ間違いないと言ったところ。これまたとってもでっかいタイトルなので、早く発表してもらいたいところだ。64版は誰が主人公になるんかいな？

レポート　64でゾンビを撃てるってのは、とってもいいやね

ヌル軍部ハマリもの通信

「刑事ナッシュ・ブリッジス」

最近ヌル軍部というか、個人的にA大尉とF少尉がハマっている、海外ドラマ。毎週日曜TV東京で午後1時から放映しているのだが、彼らは欠かさず見ているらしい。アメリカの刑事物といえば、割と人間味を出したものが多いが、『ナッシュ』はもうちょっとスタイリッシュで、もうちょっとバカっぽい。あの『マイアミバイス』のドンジョンソンがいいおっさんになってるところも見逃せないし、吹き替えの野沢那智もいい感じだ。ちなみにナッシュ使用の銃はコルトのM1192ミリタリー仕様。ヤツは相変わらずガンガン撃っているのもいい感じだ。

インターネットでは公式ホームページも(http://www.nashbridges.com/index.html)

ヌル軍部ゲッターラブ!!アブナイこぼれ話

何がアブナイって、ネタがつきかけてきているところがアブナクなってきた。下にもあるが、今後特設コーナーができるだろうというものに押されてきているのは事実。先月も『ゲッター3部』が終わったばかりだというのに……。結局やりたいタイトルのゲームがなかなか出てくれないってとこなんだよね。昔、ゲームソフトファンクラブってやってたときに、『ファイアーエムブレム』の新作が出るってことでコーナーを始めたんだけど、これがいっこうに情報が出てこなくて困ったときがあった。こーいうのってタイミングを逃すと難しいんだよね。んなこと言っていたら『ファイアーエムブレム』の最新情報がやっと今月出てきたし……。世の中うまくいかないモンだ。ヌル軍部としての活動はもちろん続けるが、今後は戦線を縮小していくしかないみたいだ。だって下のタイトルは結構でかいもんが多いからね。あ～せちがらい世の中。そして甘辛いゲーム業界。真実のヒカリはどっちに見えるのか？

読者REPORT

読者からの葉書パワーもちょっと落ちてきてしまった、今日この頃。そんな中、東京都の原藤くんから、こんなお便りをいただいた。「ヌル軍部のみなさん、おはこんばんちわ。おはこんばんちわっていうのは、おはようとこんにちわとおばんでやんすが一緒になった言葉です」この時点で一回葉書を捨てようとしたが、思い切って先を読んだ。「ヌル軍部の活動目的は、ヌルイゲームをヌルく解析することではなかったのですか？それは嘘なんですか？ もしそうなら、それはウソ軍部です。もし僕がヌル軍部だったら、『スマッシュブラザーズ』カービィのキックのみクリアや、『ゼルダ』ガンとしてイベント以外はオカリナは吹かないプレイを提案します。それができてこそヌル軍部だと思うし、そうでないとヌル軍部とは言えないと思います」といった内容だった。ちなみに封筒の宛先が64ドリーブ宛になっていたので、ちょっと苦笑したが、彼の言うこともまた確かだと思う。そういった勢いをいただいて、とりあえず2/4発売のプレステソフト『宇宙戦艦ヤマト』を購入したA大尉は、どんなヌル攻略をしようかと思い描いていたところ、プレイ開始から40分近くも、自由に操作できず、あげくにセーブには6ブロック必要といわれ、空きブロックがなく断念。イスカンダルどころか、隣の魚屋までも行けなかったと語っている。また、千葉県の昭島くんからは「ヌル軍部なんてないんでしょ。それは大人の妄想なんでしょ」と夢も希望もない葉書をいただいた。この葉書はK少佐のAK-47で蜂の巣にされたが、なんとも言えない。そうDVD『悪魔のいけにえ』を見たあとに感じる、後味の悪さを感じた。←の件に関してはゴリラのお2人が言うことだから間違いないだろう。もういい加減書いていて疲れてきた。つーわけでレポート終わり。

今後特設コーナーが予想されるモノ一挙公開!!

これから大きなタイトルガンガンでるじゃん。だったら、ここでも特設作ってやってみたいじゃんってのを集めてみました。みんなはどれが好き？

ファイアーエムブレム

ゲームソフトファンクラブ時代からの投稿者、静岡県のティルくんからは、毎月のようにまだ葉書が届く。これはやるしかないでしょうな。任天堂さん、早く詳しい情報を出しておくんなさいまし。コーナーは春ごろ開設する予定。

オウガバトル3

ほんとはこれが一番最初にくるはずだったんだけど、もしかしたら隣とバッティングするかもしれない。独自の企画を考えなくてはダメですな。ファンのみなさん、熱い意見や企画を待っております。応募してちょうだい。

パワプロ6 & パワプロクンポケット

これもね～『5』のときに企画がいろんな都合でポシャッタので、今度はやりたいですな。だってもう編集部ではサンプルロムで選手作ってるもんね～。んですんごい情報持ってるもんね～。だからやりたいですの。や～の。や～の。

ポケモン金・銀 & ポケスタ2

これはもうちょっと先になるかも知れないけど、やらなきゃダメでしょ。『FF』も『ドラクエ』もあるけど、やっぱこちらでしょ。今年は。早くニンテンドウスペースワールドを開催してもらいたい次第ですな。ハイ。

やりたいコーナーのタイトル名と企画を求むので書いてこいという応募

タイトル通り。上4つのソフトの中からやって欲しい特設のタイトルと企画を簡単に葉書に書いて応募してほしい。それを見て、特設を決めさせてもらいます。つーか、ソフトの発売日が決まった順にもなるかもしれないけど、宛先は右。企画待ってます。

【あてさき】

〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
(株)毎日コミュニケーションズ 64ドリーム「新企画考えたぞ」係

ついにクッパは宇宙にまで進出?!…。今月は『スマブラ』に出演できなかった腹いせなのか…。

DREAM DRUNKER

中植茂久

▶今月は「スマブラ」から、スターフォックス初です。スターフォックスも今でもリクエストが来ます。だから、いつか描きたかったネタだったのですが、「スマブラ」のおかげで、やっと描けました。

そして….

▶でも、やっぱりコマが少ないので、描ききれなかったです。う〜む、またいつか、このメンバーを使ってマンガを描いてみたいですね。「スマブラ2」って出ないかな…?

次は『ファイアーエムブレム』か「ドラキュラ」か?! と悩む中植せんせー。今月は特集ページでも大活躍なので、そちらの感想なんかも送ってくれるとうれしいでやんす。

そんな中植せんせーに励ましのお便りを　【あてさき】〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 64ドリーム『なぬDD』係

ドリテクの殿堂SPECIAL

～98年下半期ソフト裏技全集

ドリテク集Vol.4

98年に発売されたN64ソフトのウラワザを網羅したドリテク全集の下巻「骨バージョン」。前号の「鉄バージョン」と合わせて、「鉄骨」のドリテクがついに完成した!

THE 64DREAM 4月号中とじ Book in Book

ドリテクの殿堂SPECIAL骨ver.

～98年下半期ソフト裏技全集

先月号の「鉄バージョン」に引き続き、98年夏～年末までに発売されたソフトのウラワザを網羅。本誌に掲載したドリテクをまとめ、さらに新たなドリテクを追加して、超便利なウラワザのバイブルが完成した。なお、「ドリテクの殿堂スペシャル」はブックインブックとして取り外しができるので、下のはずし方を参考にしよう。

ドリテ訓5カ条 骨ver.のおきて

其の一 全部そろえる
すべてのドリテクを知っておくために、ドリテク全集すべてをそろえる。くわしいことは下を見よ!

其の二 かんべんしてくれ
とんでもない条件のドリテクは担当者が泣きを見る。そんな条件はユーザーも泣かせるものです

其の三 電話・質問、御法度
ゲームの攻略方法や、メーカーの電話番号などを編集部に聞かないこと。本誌の内容以外の質問には答えません

其の四 壊れたファイルはリーデッド
ファイルを壊す可能性がある、と書いてあるのにも関わらず取り返しのつかないことをしてみる人(物)

其の五 平家のバグ技
祇園精舎の鐘の音、諸行無常の響きあり。バグ技だらけのソフトの色、盛者必衰のことわりをあらわす

ドリテクの歴史散歩道

昔のウラワザが知りたい！という人のために「ドリテク全集」の付録が付いている号を紹介しよう。欲しい人はバックナンバーを注文してね。(問い合わせ先：出版事業本部・業務課／03-3211-2568)

Vol.1

1998年2月号

別冊内容：『スーパーマリオ64』『実況パワフルプロ野球4』『パイロットウィングス64』『超空間ナイタープロ野球キング』『ウェーブレース64』『ブラストドーザー』『実況Jリーグパーフェクトストライカー』『ワンダープロジェクトJ2～コルロの森のジョゼット』『栄光のセントアンドリュース』『ドラえもん のび太と3つの精霊石』『麻雀MASTER』『最強羽生将棋』

Vol.2

1998年3月号

別冊内容：『マリオカート64』『ゴールデンアイ007』『がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり』『スターフォックス64』『実況ワールドサッカー3』『爆ボンバーマン』『ヒューマングランプリ ザ・ニュージェネレーション』『時空戦士テュロック』『ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ』『スター・ウォーズ 帝国の影』『マルチレーシングチャンピオンシップ』『パワーリーグ64』『DOOM64』『Jリーグイレブンビート1997』『ぷよぷよSUN64』

Vol.3

1999年3月号

別冊内容：『ディディーコングレーシング』『ファミスタ64』『トップギア・ラリー』『スノボキッズ』『ヘクセン』『エアロゲイジ』『シムシティ2000』『飛龍の拳ツイン』『バーチャル・プロレスリング64』『ヨッシーストーリー』『新日本プロレスリング闘魂炎導』『1080°スノーボーディング』『64で発見!! たまごっち』『進め！対戦ぱずるだま』『実況パワフルプロ野球5』『ボンバーマンヒーロー』他、多数

上下2ヵ所のホッチキスのハリをおこす。

イラスト：中植茂久

CONTENTS

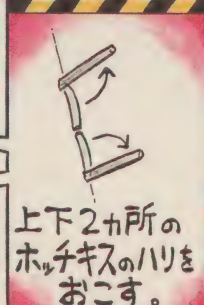
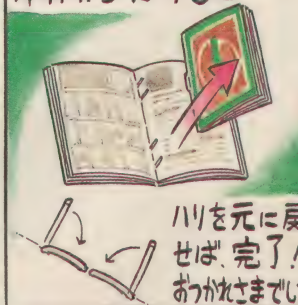
凡例

ジャンルの見方

RPG	ロールプレイング	PUZ	パズル
ACT	アクション	SPT	スポーツ
格闘ACT	格闘アクション	TAB	テーブル
ADV	アドベンチャー	RAC	レース
SLG	シミュレーション	ETC	その他
SHT	シューティング		

ボタンの表記

✚:十字キー　A:Aボタン　B:Bボタン
L:Lボタン　R:Rボタン　Z:Zトリガー
©:Cボタン

注釈:コマンド等で、「©上・右・下」となっているものは順番に入力、「©上+右+下」となっている場合は同時押しを示しています。

実況ワールドサッカー ワールドカップフランス'98

SPT

●コナミ ●98年6月4日 ●7800円 ●128M ●1~4人用 ●コントローラパック対応

デカ頭モード

タイトル画面で「©の下・下・上・上・右・左・右・左・B・A・Z+スタート」と順に入力する。成功すると「ヘッドだ!」という実況の声が聞こえる。そしてゲームを始めると、選手の頭が超でかい「デカ頭モード」でプレイすることができる。

オールスターチーム出現

タイトル画面で「✚上・©上・✚上・©上・✚下・©下・✚下・©下・✚左・©左・✚右・©右・✚左・©左・✚右・©右・B・A・Z+スタート」と入力。「まさしくワールドクラス!」という声が聞こえたら成功。チーム選択画面に「オールスターチーム」が出現する。

大げさダイビング

試合中に、相手からタックルを受けてよろけてしまった時に、「©の上+下+左+右」全部を同時に押してみよう。すると選手が演技をして大げさに転ぶのだ。上手く行けばファウルをもらうこともできるが、フェイクが審判にばれてイエローカードをもらってしまうときもあるので注意して使おう。

エディットの顔ページが増える

ゲームレベルを4以上に設定して、「ワールドカップフランス98モード」をクリアしよう。すると選手作成画面の顔のページが1ページ増えるのだ。

コマンドで相手選手を操作する

まず、ゴールキーパーをセミオートに設定してから、対コンピューター戦を始める。そして、試合中に、相手選手がボールをもった時に「©の右+下」を押すと、相手の選手が「B」を押したときの動作をする。

RAC

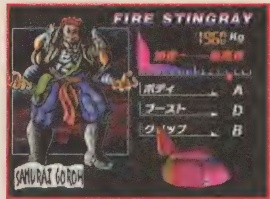
F-ZERO X

●任天堂 ●98年7月14日
●5800円 ●128M ●1〜4人用
●振動パック対応

全カップ出現コマンド

通常の場合、セレクトできるマシンを増やしたり、初期のジャックカップ以外のコースを選択したりするには、順にカップをクリアしなければならない。が、モード選択画面で「L・Z・R・Ⓒ上・Ⓒ下・Ⓒ左・Ⓒ右・スタート」と順に入力すると、クリアしていなくても全てのマシンと全てのコースが選択できるようになる。

デフォルメマシンコマンド

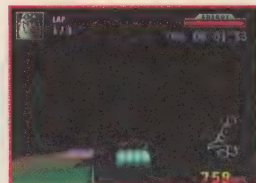
マシン選択画面で「L+R+Ⓒ左+Ⓒ下」と同時に入力すると、効果音と共にF-ZEROマシンがぶるぶるふるえてつぶれた形のデフォルメマシンに変化する。マシンの性能自体は何も変わらないが、マシン選択画面、マシン設定画面、ゲーム画面でそれぞれマシンのグラフィックが変化する。1人プレイでも、4人同時プレイでも使用可能。

ショートカット❶

「キングカップ」の「スリムライン2」で、最初の大きな上り坂を加速をつけて空中に飛び、左に見えるコースに角度を合わせて着地する。すると他の場所だとすり抜けてしまう道に着地することができ、ショートカットになる。

➡最初の大きな坂を十分に加速。ブーストを使わないと空中に飛び出すことはむずかしい

➡眼下に見える道の、左側の道に着地することができる。グランプリはもちろん、タイムアタックでも使用可

ショートカット❷

「ジャックカップ」の「レインボーロード」で、スタート直後の急な下り坂を、右か左に飛び出して、再びコースに戻ると大幅に加速する。正確にはショートカットではないが、スタッフゴーストも使っているテクニックで、かなり利用価値は高い。

➡スタート直後の下り坂で、左右どちらかにコースアウトする。角度に気をつけないとアウト

➡この地点で1500キロを超える速度を出すことができる。何度か練習すればできるはず

ショートカット❸

「キングカップ」の「ムーンサルト」の2つめのループ後がポイント。ループ後の上り坂の「EAD」と書かれた看板の所でブーストを使って右にジャンプして、前方左手にあるピットエリアに着地する。するとトラップを飛び越えて2000キロまで加速する。

➡コース中盤のこの看板が目印。ここで思い切って右に飛び出そう

➡着地地点は分かりやすいが、かなりスピードがでているので、角度を調節するのがむずかしいかも

タイトル画面が変わる

エキスパートクラスで4つのカップをそれぞれ総合1位でクリアするとアメコミ調に、マスタークラスも同様にクリアするとスケルトンマシン風にタイトル画面が変化する。

ニュートラルポジション変更

本体の電源を入れるときに、3Dスティックを上に入れたままにしておくと、何もしなくても3Dスティック上の状態になる。「ジャックカップ」の「サイレンス」のように、3Dスティック上でマシンの機首を下げないとコースアウトするような場合に便利かも。

空中散歩

シリンダーのあるコースでシリンダーに乗る手前までいき、100キロを切るスピードでコースの切れ目にいくとふわふわ浮かぶ。

十字キーでセッティング

マシンセッティング画面で、✚の左右を押すと3Dスティックよりも微妙なセッティングをすることができる。

月曜9：00に放映!?

コース中にたててある看板をよーく見てみると、「F-ZERO」のテレビ放送のCMの看板がたててある。

デスレースでタイム短縮

デスレースをプレイして、最後の1機を撃墜した後にすこしタイムラグがあるが、最後の1機と共にコースアウトしてみよう。成功すると2秒ほどタイムが縮まる。

タイム差を表示

グランプリモード・タイムアタックモードで、レース中にLを押すとトップとのタイム差が表示される。タイムアタックではゴーストとのタイム差が表示される。

エンディングロール

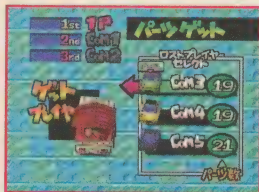
グランプリモードのエキスパートクラスで、4カップすべてで総合1位を取ると、感動のスタッフロールを見ることができる。この条件を満たさないと見られないのだ。

RAC

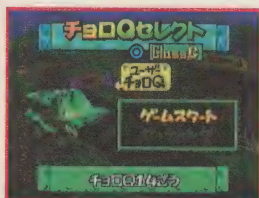
チョロQ 64

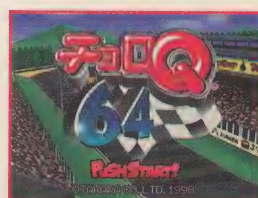
●タカラ ●98年7月17日
●6800円 ●64M ●1～4人用
●コントローラパック対応

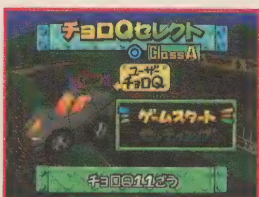
スペシャルパーツの出現条件

右の表にある条件を満たすと「SPECIAL」パーツを持った車が出現し、パーツを手に入れることができる。ただし、条件を満たせば無条件に入手できるわけではなく、条件を満たした上で1～3位に入賞し、パーツゲット画面で「SPECIAL」と表示されている車からパーツを奪わなければならないので注意すること。

アイテム	出現条件
MAX S	ラップタイムの下2桁が99
MAX SS	クラスA／コース:みなとにつづくまち ラップタイムが42秒を上回る
かそく S	クラスA／コース:どうくつのやま 1位になる
かそく SS	クラスA／コース:限定なし パトランプ2装着、ミサイル2装着
ステアリング S	クラスA／コース:かざんちたい 一度も溶岩やがけ下におちない
金のウイング	クラスA／コース:だいせつざん 1度もダッシュプレートを使わない
バンパー5	クラスA／コース:よるのいせき 路肩に3周のうち1周以上入らない
ライト	クラスA／コース:こはんのもり 1位になる
エアダクト	電源を入れてから切るまでに30回以上コースを走行する
ノズル	「SPECIAL」以外の装飾パーツをすべてもっている
ホーミングレーザー	全てのスペシャルパーツを持っている(チョロQ14号もふくむ)

チョロQ14号登場

チョロQレースのベースクラスAで、全てのコースで1位を取ると、アイテムゲット画面に「SPECIAL」と表示された車が登場する。その車が「チョロQ14号」というパーツを持っているのでゲットしよう。すると、幻のチョロQ14号をマイカーとしてプレイすることができるようになる。このマシンは、背景が映り込むミラー色だ。

全クラス出現コマンド

通常なら、レースをひとつひとつ勝ち進んでいかないと出現しないベースクラスがコマンド一発で出現。「PUSH START」と表示されるタイトル画面で「✚下+Ⓒ下+Z」を押しながらスタートを押すと、最強クラス「AA」までの全てのクラスを選択できるようになる。ゲームを初めてプレイするときでも使えるのだ。

特殊パーツ無制限コマンド

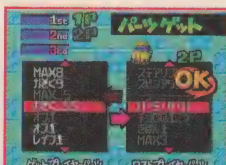
レースを始める前のマシン選択画面で「L+R+✚上+Ⓒ下」を押しながらスタートボタンを押すと、使用回数に制限のある特殊パーツを装備していても無制限に使用することができる。例えば、3回しか使用することができないダッシュを装備した状態でこのコマンドを入力すれば、無制限にダッシュすることができるのだ。

スピニングアタック

レース中に、自分の操作しているマシンが、段差やジャンプ台でジャンプをしたときに、3Dスティックを右か左にたおしてRを連打してみよう。すると、マシンがスピンして、通常よりもジャンプの飛距離がのび、しかもその間無敵状態になる。ただし、このジャンプ中にマシンを制御することができないので注意が必要だ。

スタートダッシュで加速

レーススタート時にでてくるシグナルの2つめが光るのと同時に「A+R」を押し、シグナルが青に変わったらRだけを離す。すると、ダッシュゾーンに乗ったときのように猛加速をして、スタートダッシュを決めることができるのだ。

パーツの無限増殖

ゲームデータの入っているコントローラパックを1P、2P共にセットした状態でVSモードをプレイする。レース終了後のパーツゲット画面で、増やしたいパーツを相手に渡す。パーツを渡したプレイヤーはデータロード、もらったプレイヤーはデータセーブすると両方のデータに同じパーツがある状態になる。

ひとつのパックで全員ロード

コントローラパックのデータをロードするときに、1Pをロードしてから2Pにパックを移し変えて2Pをロード、さらに3P、4Pも同様にロードできる。同じ要領でセーブすることも可能。

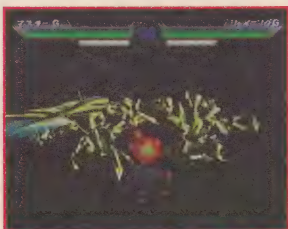
全員がHレーザー装備

1人が「Hレーザー」を装備して、「チョロQセレクト」の「ゲームスタート」と表示されている画面で「Ⓒ左+右+上+✚左」を押しながらスタートを押すと、全員が「Hレーザー」を装備する。

格闘ACT スーパーロボットスピリッツ

●バンプレスト ●98年7月17日 ●7800円 ●128M ●1～2人用 ●振動パック対応

隠しキャラ使用条件

右の表にある条件を満たすと隠しキャラが使用できるようになる。原作でちょっとだけ登場したキャラなどが使えるようになるのだ。

隠しキャラ（使用可能なモード）	出現条件
スーパーモードシャイニングガンダム（64モード、VSモード、トレーニングモードで使用可能）	VSモードでシャイニングガンダムを使用して21連敗すると、スーパーモードシャイニングガンダムが出現。以後、シャイニングガンダム選択時にスタートボタンを押すと使用可能に。
ダンバイン・トカマク使用（ストーリーモード以外で使用可能）	ゲームのトータルプレイ時間25時間以上の時に、ダンバイン選択時にスタートボタンを押す。
ウォーカーギャリア/オレンジ（ストーリーモード以外で使用可能）	ゲームのトータルプレイ時間50時間以上の時に、ウォーカーギャリア選択時にスタートボタンを押す。
ジュデッカ（VSモードかトレーニングモードで使用可能。1プレイヤーのみ）	ゲームのトータルプレイ時間300時間以上で選択可能になる。ただし、ジュデッカ同士の同キャラ対戦は不可能。
マスターガンダムスーパーモード	VSモードで、マスターガンダムを使用して30連敗し、その後、マスターガンダムを選択時にスタートボタンを押す。

全キャラ出現コマンド

電源を入れて、バンプレストのロゴ画面になる前までに「L9回・R7回・Z1回・A3回・©下10回・©右5回」を入力すると、隠しキャラ全員が使えるようになる。

ジャッジボイスが変化する

1度「ストーリーモード」をクリアしてからオプションモードの「ゲームオプション」でジャッジボイスを、「Gガンダム」のマスターアジアなどの声優秋本洋介さんから林原めぐみさんに変更できる。

スピリッツが無限大に

ストーリーモードを最初から使える7体のキャラ全員でクリアすると、「ゲームオプション」で「スピリッツ∞」が選択できる。

怒る東方不敗

オプションモードのキーコンフィグで「キック・パンチ・スピリッツ」のどれかを使えないようにすると東方不敗が罵声を浴びせる。

ジュデッカ空中ダッシュ

ジュデッカでプレイして、ジャンプ中に「✚の(敵に対して)前を2回」押すと空中ダッシュする。逆でバックダッシュができる。

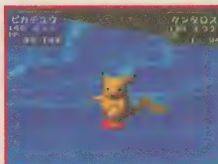
大事な武器を落とす

ダンバインにボルテスVの投げを、ウォーカーギャリアにR-1の投げをそれぞれ決めると、大事な武器を落としてしまうぞ。

ETC ポケモンスタジアム

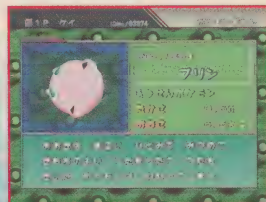
●任天堂 ●98年8月1日 ●6800円 ●128M ●1～4人用 ●GBパック同梱

波乗りピカチュウゲット

トーナメント大会のLv1～30バトルの「マスターカップ」、Lv50～55バトルのどちらかに、レンタルポケモンを使わずに出場する。そして決勝戦までコマを進め、ピカチュウをその試合に出場させて勝つ。するとピカチュウが波乗りを覚えられる。

ドードーのゲームボーイ

トーナメントのLv1～30全て優勝でドードーのゲームボーイが、Lv50～55優勝でドードリオのゲームボーイがもらえる。以降、GBパックを使って『ポケモンスタジアム』で『ポケモン』をプレイすると、ドードーフレームで倍速～3倍速プレイができる。

ポケモンを回転させる

「ずかん」モードに入り、どれかのポケモンの項目を選び、✚のどれかを押すと、3Dポリゴンで表示されているポケモンを回転させることができる。これで好きな角度からポケモンを見られるぞ。

トレーナーも観戦

バトルモードの「フリーバトル」のスタジアムで、対戦しているポケモンを観戦している客席に注目してみよう。すると「りかけいのおとこ」をはじめ、歴戦のトレーナーが観戦しているのだ。

ACT スーパービーダマンバトルフェニックス64

●ハドソン ●98年7月24日 ●6800円 ●64M ●1～4人用 ●コントローラーパック対応

全ビーダマアイテム入手条件

下の表のように、一定の条件を満たすとビーダマアイテムを入手することができる。ただし、アイテムを使うには、アイテムを手に入れた後、ビーダマアイテムモードで説明を聞く必要がある。

アイテム名	種類	入手条件
めかくしビー	競技用	イッタで「ひよっこビーダーカップ」をクリアする
かなしばりビー	競技用	北条で「スーパービーダーカップ」をクリアする
ドスコイビー	競技用	1種類以上のキャラで、「ひよっこビーダーカップ」をクリアする
おかえしビー	競技用	伊集院で「スーパービーダーカップ」をクリアする
うちっぱなしビー	競技用	ビーダーモードのショットの発射回数が合計50以上になる
ぶっとビー	競技用	ビーダーモードのバトルで勝利した回数が合計11回以上になる
ちょーぎゃくビー	競技用	サラーで「スーパービーダーカップ」をクリアする
ジャイアントビー	競技用	円大作で「スーパービーダーカップ」をクリアする
ぎゃくビー	競技用	ビーダーモードのバトルで勝利した回数が合計33回以上になる
キャノンショットビー	競技用	タマゴで「スーパービーダーカップ」をクリアする
パワービー	競技用	グッズで「スーパービーダーカップ」をクリアする
ふらふらビー	競技用	ユッケで「スーパービーダーカップ」をクリアする
しめしめビー	競技用	ビーダーモードのバトルで勝利した回数が合計44回以上になる
ぶんしんビー	競技用	ガンマで「スーパービーダーカップ」をクリアする
ぐらぐらビー	競技用	ビーダマアイテム「グルグルビー」のミニゲームで50以上の記録を出す
ワリカンビー	競技用	タコッぴで「キングオブビーダーカップ」をクリアする
スロービー	競技用	ビーダマアイテム「スダダダビー」のミニゲームで160以上の記録を出す
おすそわけビー	競技用	タコッぴで「ひよっこビーダーカップ」をクリアする
かみだのビー	競技用	ビーダーモードのタッグマッチトーナメントに出場し優勝する
ふういんビー	競技用	ビーダーモードのバトルで、勝利した回数が合計77回以上になる
タイムストップビー	競技用	攻略王以外の2種類以上のキャラで「キングオブビーダーカップ」をクリア
Wアイテムビー	競技用	ビーダーモードのバトルで、勝利した回数が合計66回以上になる
よわよわビー	競技用	ビーダーモードで、5体以上のキャラを使用する
ばいぞービー	競技用	ビーダーモードのバトルで勝利した回数が合計80以上になる
ウィンドウとっかえビー	グラフィック	ビーダーモードの競技を5種類以上行う
うしろとっかえビー	グラフィック	すべてのモードをプレイする
うらないビー	その他	ビーダーモードで22勝以上する
うんちビービー	グラフィック	タイトル画面で3Dスティックを5回まわす
おまけのパンダビー	その他	10種競技のミニゲームでビーダマアイテムを全て入手する
かけごえとっかえビー	グラフィック	「フリーバトル」で競技を20回以上行う
かちまけビー	その他	「フリーバトル」で競技を10回以上行う
カッコビー	その他	「サバイバルビー」で100人斬り達成
グルグルビー	その他	「うらないビー」で「ちょーアンラッキー」を出す
ごぼうビー	その他	バトルロイヤル「スーパービーダーカップ」をノーコンティニューでクリア
サバイバルビー	その他	バトルモードを20回以上プレイする
スタジオビー	サウンド	オプションのサウンドテストのBGMを全て聞く
ズダダダビー	その他	「うらないビー」で「ちょーラッキー」を出す
タコセリフビー	その他	タコッぴで「スーパービーダーカップ」をクリア
タコっビー	その他	バトルロイヤル「キングオブビーダーカップ」をクリア
タコロビー	その他	マスター攻略王で「キングオブビーダーカップ」をクリア
つぶやきビー	その他	「うらないビー」の占いを20回以上実行する
バイビー	グラフィック	スタッフロール終了後1分間待つ
バトルフェニックスビー	その他	タマゴで「キングオブビーダーカップ」をクリア
バトルめんふえビー	その他	モード選択画面で「JOYCARD64」(ハドソンから発売されているコントローラ)のスタートポジションを「Huポジション」にする
パラメータビー	その他	これ以外の64個のビーダマアイテムをすべて「マスター」で手に入れる
ヒントビー	その他	ビーダマアイテムモードに20回入る
ヘタビー	グラフィック	モード選択画面で1分間待つ
ポイントゲットビー	サウンド	オプションのサウンドテストで「SE」を全て聞く
マスタービー	その他	バトルロイヤル「スーパービーダーカップ」をクリア
ミラーコースビー	グラフィック	ビーダーモードで55勝以上する
みるビー	その他	ビーダーモードで10体以上のキャラを使用する
メロビー	サウンド	「スタジオビー」入手後の「BGM」を全て聞く
よろこビー	その他	ユッケで「ひよっこビーダーカップ」をクリアする
レベルアップビー	その他	「キングオブビーダーカップ」をノーコンティニューでクリア
わんにゃんビー	サウンド	猫丸で「ひよっこビーダーカップ」をクリアする
すすめ！トロッコビー	その他	「トロッコシューティング」で50点以上取る
はしれ！パンダビー	その他	「パンダダーツバトル」で200点以上取る
ひらけ！ゲートビー	その他	「ゲートクリアバトル」で35秒以内にクリアする
たたかえ！ロボットビー	その他	「闘魂ロボットバトル」で50秒以内に相手ロボットに勝つ
こわせ！パワービー	その他	「パワークラッシュバトル」で40秒以内に全ターゲットを破壊する
おとせ！ビリヤードビー	その他	「ビリヤードバトル」で相手のビーダマンを穴に落とす
うかべ！エアボールビー	その他	「エアボールバトル」で30秒以内に勝利する
たたけ！モグラビー	その他	「モグラたたきバトル」で50点以上取る
いれろ！恐竜ビー	その他	「恐竜玉入バトル」で50点以上取る
いそげ！ラリービー	その他	「ビーダマンラリー」で30点以上取る

SPT オリンピックホッケーナガノ'98

●コナミ ●98年7月16日 ●6800円 ●64M ●1～4人用
●コントローラーパック対応

オプションのおまけ

オプション画面で「©下を押したままR」を押すと、画面下に「SPECIAL」と書かかれた数字が表示される。その状態で下のコマンドを入力するとそれぞれの効果が得られる。

アナウンサーボイス変更	©上+R
ボディーサイズ変更	©左+R
ヘッドサイズ変更	©下+R

乱闘試合

オプション画面の「FIGHTING」の項目にカーソルを合わせてLを押したまま「©の右・左・左・右・下・上・上・下・左・右・右・左・右・左」と順に入力。成功すると画面下に「SPECIAL」の数字列が表示され、乱闘の起きやすい試合が楽しめる。

相手チーム選択

チームセレクト画面で、「Bを押したまま✚右」でカーソルが右に移動する。そこで相手チームを選んだら、Aを押さずに「Bを押したまま✚左」でカーソルを左に移動させ、自軍を選択する。

特撮ACT RAKUGAKIDS

●コナミ ●98年7月23日 ●6800円 ●96M ●1～2人用
●コントローラパック対応

隠しキャラ選択

ゲームカセットを本体にさして、電源を投入した時間が2時間を超えると、「Lを押したままマメゾを選択」で隠しキャラ「イヌヅ」が選択できる。さらに電源投入時間が5時間を超えるとボスキャラの「ダークネス」が無条件で出現する。ただし、電源投入時間はシステムデータに蓄積されるため、電源を切る前にオプションでシステムデータセーブし、再び始めるときにロードする必要がある。

エクストラオプション選択

下の表のように、電源投入時間に応じて様々な効果が現れる。ただし、システムデータのセーブ・ロードを忘れずに。

時間	追加オプション	効　果
10	Stun Rate	気絶値を変更する
15	Magic Limit	マジックのストック数を変更する
20	Combo Limit	通常技のキャンセル制限の入/切
25	Magic Free	マジックが無制限になる
30	No Damage	攻撃ダメージの入/切

TAB 64トランプコレクション アリスのわくわくトランプワールド

●ボトムアップ ●98年8月7日 ●6980円 ●64M ●1～4人用
●振動パック対応

特殊効果のコマンド技

下の表の方法の通りに実行すると特殊効果が現れる。スピード以外の技は「ストーリー」「スタンダード」とも使用可能。

ゲーム名	内　容	方　法
神経衰弱 ブラックジャック・ポーカー	カードの模様を変更できる	ゲーム中に「©上or下」を押す
クロンダイク	カードの模様を変更できる	ゲーム中に2コンの「A+LorR」を押す
ページワン	カードの模様を変更できる	ゲーム中に2コンの「©上or下」を押す
ドボン	カードの模様を変更できる	ゲーム中に3コンの「©上or下」を押す
ダウト	カードの模様を変更できる	ゲーム中に4コンの「©上or下」を押す
スピード	レベルを変更できる	ルール設定画面で、「©上+右+スタート」をカーテンが開くまで押し続ける
スピード	COMの思考時間が長くなる	レベル変更のコマンドを入力後、「©下」を押すとCOMの思考がレベル1より長くなる
ブラックジャック・ポーカー	相手の裏になっているカードを表にする	ダブルアップゲームでカード選択時に3つの条件を満たす。①ダブルアップに入った時点でCREDITが7の倍数になっている。②2Pコントローラの「L+R+A」を押し続けている。③倍率が「×32」ではない。
セブンブリッジ	相手のカードを表にする	カーテンが開く前に「©左+下+L」を押しながらゲームを始める
七ならべ	ジョーカーが配られる	カーテンが開く前に「©左+下+R」を押しながらゲームを始める

ACT イギーくんのぶら²ぽよん

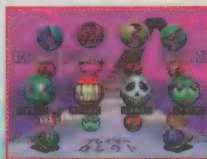
●アクレイムジャパン ●98年8月28日 ●5800円 ●32M
●1～4人用 ●振動パック・コントローラパック対応

パスワードで特殊効果

タイトル画面で「Z+R」を押すとパスワード入力画面になる。そこで下のパスワードを入力すると様々な効果が現れる。

パスワード	
ROLFHARRIS	ワイヤーフレームモード
TOOMUCHPIE	キャラが大きくなりジャンプ力アップ
MICROBALLS	キャラが小さくなる
2ROKTOO	夜になるモード
ICEPRINCESS	床が全部つるつるになる
GOOEYGOOGOO	床が全部ぬめぬめになる
NONSTOP	キャラが転がりやすくなる
OHMY	ジャンプするとキャラが光る
GOBABY	ターボが無制限に使用できる

新キャラ・新ステージ

難易度を「ふつう」以上にして、チャンピオンシップのワールド1～8のどれかをすべて1位でクリアすると、各ワールドごとに新キャラが登場する。また、「むずかしい」でチャンピオンシップの全ステージを総合1位でクリアすると、隠しステージが登場。そのステージも総合1位でクリアすると「リジー」が使える。

Let's スマッシュ

SPT
●ハドソン ●98年10月9日 ●6800円 ●96M ●1～4人用
●コントローラーパック対応

隠しコート選択

下の表にあるアイテムを装着し、コート選択画面で「対応コート」のところでZトリガーを押すと隠しコートでプレイできる。

アイテム	対応コート	効　果
麦わらぼうし	イギリス	さばくコート
フリルのスカート	フランス	オルゴールコート
かいじゅうのあし	アメリカ	かざんコート
てんしのはね	オーストラリア	くうちゅうコート
サンタのふく	こうげん	ひょうげんコート
ながいくろてぶくろ	ストリート	まてんろうコート

着せ替えアイテム増殖

きせかえデータのあるコントローラパックを1Pにさし、きせかえモードでそのキャラを選択。パックを2Pに差し替えてモード終了。2P側が増やしたいアイテムを選択して対戦で勝てばOK。

ボールの色を選択

どのモードでもいいので、コート選択画面で「©ボタンの左右」を押すと、ボールの色を8色の中から選択できる。

屋上から落ちたのに…

まてんろうコートで試合中に、視点をプレイヤー視点に変更してコートから落ちると、落ちて行くところが見られる。

キラッと解決！64探偵団

TAB
●イマジニア ●98年10月23日 ●6800円 ●96M ●1～4人用
●振動パック・コントローラパック対応

カラー変更&メガネはずし

キャラ選択し、名前を入力後、画面外にキャラが走っていく画面で、©のどれかを押すと色が変わる。めがねの女の子の場合、その画面で「ABABABABAB」と入力するとメガネをはずす。

タイトル画面の視点変更

電源を入れるたびに視点が変わるタイトル画面で、L、R、©のいずれかを押すと視点を変更することができる。

シティーツアーグランプリ 全日本GT選手権

RAC
●イマジニア ●98年10月30日 ●6800円 ●128M ●1～2人用
●振動パック・コントローラパック対応

隠しコース登場

チャンピオンシップモードで、6コース全てを優勝すると、唯一の隠しコース「USA」が登場する。

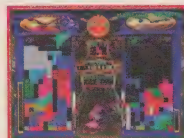
マジカル テトリス チャレンジ featuring ミッキー

PUZ
●カプコン ●98年11月20日 ●6800円 ●128M ●1～2人用
●振動パック対応

マジカルゲージ短縮

自分のラインをきれいにそろえてくれるマジカルゲージは発動するたびにゲージが長くなってしまうが、画面上の全てのピースを消すと短縮される。

恐怖の「!」マーク

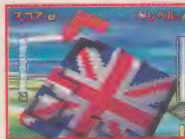
ストックエリアが満杯の時にアタックを受けると、後ろから順に「?」が「!」にかわり、カウンター不可能な巨大おじゃまピースが落ちてくる。

エンドレスのグラフ

エンドレステトリスモードをプレイ中に1P側の「A+B」を押すと、2P側のあいているフィールドに、消したラインを表す棒グラフが出現。左から1ライン消し～4ライン消しを表す。

ウェットリス

PUZ
●イマジニア ●98年11月27日 ●5800円 ●32M ●1～2人用

フロアの模様替え

「れんしゅう」モードのレッスン1～8までをすべてクリアするとオプションに「FLOOR」アイコンが追加される。Aボタンで24種の中から選択できる。

普段と違うピースが…

全てのモードで「ふつう」以上を取ると、「アヒルちゃん」アイコンが出現。それを選択するといつもと違う形のピースが落ちてくるモードが楽しめる。

波打つ水たまり

全てのモードで「ふつう」以上を取り、「©の上か下を押しながら3Dスティックを回転させる」と、メニュー画面の水面をいつもよりも激しく波を立たせることができる。

ACT ゼルダの伝説 時のオカリナ

●任天堂 ●98年11月21日
●6800円 ●256M ●1人用
●振動パック対応

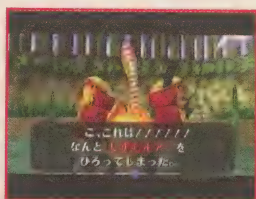
スタルチュラの無限増殖

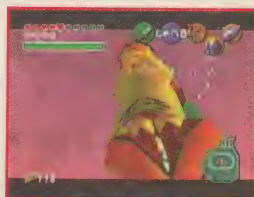
「嵐の歌」を覚えてから子供リンク時代のハイラル城に行き、城の入口の付近の木の下で「嵐の歌」を吹いて隠し穴を出す。中に入ったら爆弾で壁を壊し、中にいる黄金のスタルチュラを倒す。そして、外に脱出できる虹色の台に背を向けるようにして「倒したしるし」にロックオンし、ブーメランを投げる。ブーメランが「しるし」にあたった直後に「3Dスティック+A」でバック宙をする。成功すると「しるし」を取ったときの音楽と共に画面が白くなって外にでて、「しるし」の数が増えている。そして、再び穴にはいると、黄金のスタルチュラは復活しているのだ。繰り返せばどんどん増えていくぞ。その数は無限に増えるが、999個を超える前にセーブした方がよいかも。ファイルが壊れるなど不都合があっても編集部では責任を負いません。

アイテム21個をビンにする

まず、ビンに魚を詰める。その魚の入ったビンを©のいずれかにセットして魚を逃がす。そして、再び魚を捕まえるのだが、魚がビンに入る前（リンクが魚を捕まえるモーション中）にスタートボタンを押してポーズをかける。そして、©アイテム画面で魚を詰めようとしているビンの場所に、ビン以外の他のアイテムをセットする。すると、入れ替えたアイテムがビンになってしまうのだ!! これを繰り返すと、「炎の矢」「氷の矢」「光の矢」以外の©アイテム21個をすべてビンにすることができるのだ。もちろんその中に、妖精でも、虫でも詰め放題。ただし、その状態でセーブしてしまうと、二度と元に戻らないので要注意。なお、この技は本誌で悪夢（禁断のドリテク）として掲載したもので、もしファイルが壊れても責任は負いません。

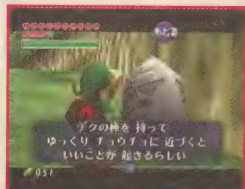
沈むルアーとハイラルどじょう

つりぼり屋で、子供リンクなら「ハートのかけら」、大人なら「金のウロコ」を手に入れると、つりぼり内の4カ所（草むら、倒木の上、岩場付近、川の合流付近）のうちの1カ所にランダムで「沈むルアー」がセットされ、そこに移動するだけでゲットできる。

秘技スカートのぞき

子供リンクの時に、スカートをはいた女性のそばで、その女性に背を向けるようにして立ち、ロックオンしないようにZ注目をする。そして、パチンコなどをセットした©ボタンを押して3Dスティックを上に倒す。成功するとその女性のスカートの中をのぞける。

ニワトリの滝のぼり

子供リンクの時にゾーラ川にいくと、ニワトリが1匹いる。そのニワトリを捕まえて滝のあたりで川に投げ込んでみよう。すると、ニワトリは川を泳ぎ、ついにはものすごい勢いで滝を昇っていくのだ!

ゴシップストーンのリアクション

「まことのお面」をかぶると色々なうわさ話をしてくれるゴシップストーン。爆弾系・パチンコ系・魔法系・ハンマー、でそれぞれ攻撃すると、違うリアクションをしてくれる。オカリナで「嵐の歌」を演奏すると妖精珠もでてくる。

ハイラルどじょうとヒット率

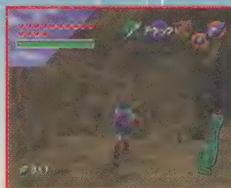
つりぼり屋に入ると、4回に1回の割合で「ハイラルどじょう」がセットされる。またどの魚でも、夕暮れ：1.75倍、早朝：1.5倍、濁りの日：1.5倍、雨の日：3倍のヒット率になる。

光の矢で50ルピーゲット

ザコ敵を、光の矢で倒してみよう。すると、通常なら1～10ルピーぐらいしか出さない敵を倒すだけで、なんと50ルピーも手に入る。

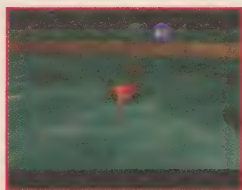
太陽を観察する

大人リンクになったら、「デスマウンテン」の右にある写真の場所に行こう。壁に向かって3Dスティックを倒し、リンクの頭が少し壁にめり込んだら、©ボタン上で視点変更してみよう。リンクが空に浮かんでいるように見えたり、太陽が足元から昇ってくるのを見たりする事ができるぞ。

⬆ゴロンシティの入口付近の壁の両端

⬆デスマウンテン頂上の大妖精の洞窟左側

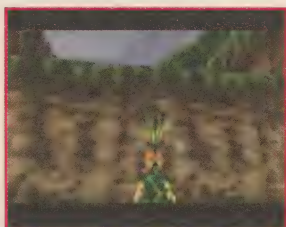
⬆デスマウンテンの頂上へ続くよじ登る壁の左の方

簡単につり上げる

つりぼり屋で、ホバーブーツを装備して水面を歩き、浮いている状態の時にキャスティングをする。成功すると、キャスティング後に動けるようになり、魚がかかったらそこまで歩いていけばつり上げることができる。さらにそのままつりぼり屋の外にサオを持ち出すこともできるが、つりぼり屋以外でキャスティングするとバグる。

スタルキッドで200ルピー

大人リンクの時に、「まよいの森」の入って左側（子供時代にスタルキッドがいる場所）にいくと、相変わらずスタルキッドがいるが、近づくと攻撃してくる。そのスタルキッドを倒すと200ルピーが手に入る。何度でもでてくるが、飛び道具は通用しないので剣で倒そう。

魔法のまめに嵐の歌

まず、子供時代に「魔法のマメ」を植えると芽がでてくる穴に、マメを植える。そして、芽がでてきたら、その前で「嵐の歌」を吹いてみよう。すると、ぐんぐん芽が育って、妖精珠が3匹もでてくる。芽が育つデモシーンも用意されていて、何度でも見ることができる。

柵の上に乗るエポナ

大人時代にロンロン牧場に行き、マロンと話して障害物レースをする。その時にでてくる低い柵を浅い角度で飛ぼうとすると柵の上に乗り上げる。また、柵の上方に矢を撃つと、空にささる。

芽がでてもスタルチュラ

魔法のマメを植える穴に虫を放すと黄金のスタルチュラがでてくるときがあるが、芽がでてしまった後でも成功する。

登れない氷に登る

大人時代のゾーラの泉に行く。そこにある氷の足場には、通常では登れない所があるが、足場に手をかけた瞬間にBを連打すると、なぜかジャンプ斬りをして足場に上がれる。

リンクのかっこわるい飛び込み

ゲルドの砦に続く橋が完成したら、橋の付け根の土の部分から、橋に向かってジャンプする。すると、リンクは頭から飛び降りるが、すぐに橋に激突してダメージを受ける。

呪われたスタルチュラ親子を斬る

カカリコ村のスタルチュラハウスに入ってスタルチュラの正面に行き、ぶらぶらと左右にふれているときに、ヤツの背後に回り込んで剣できりつける。すると叫び声をあげて反撃してくる。

釣り橋の上のルピー

ハイラル城下町の釣り橋になっている門。そこの鎖の部分をつたって登ることができる。城門の上ではルピーが手に入る。何度でも入手できるので、町での買い物に便利。

フォールマスターが消える

森の神殿などに登場するフォールマスター。天井から降りてきて、捕まると神殿の外に出されてしまうが、降りてくる音がしたらリンク視点にして元に戻そう。すると、なぜかいなくなってしまう。

まことのメガネをただで使用

「まことのメガネ」を使用すると一定時間でマジックポイントが消費される。が、マジックポイントのメーターが減少する前に使用中止→再使用を繰り返すとマジックポイントを消費しない。

オカリナ自由演奏

ゲーム中に「L」を押しながらオカリナを演奏すると、通常ならデモシーンに入ってしまう曲でも、デモシーンに入らずに演奏することができる。

ビンで魔法をはじく

ファントムガノン（と、もう1人）のように魔法を撃ってくる敵と戦うときに、通常なら剣で魔法を跳ね返すが、ビンを©にセットして、それで跳ね返すこともできる。

ACT バンジョーとカズーイの大冒険

●任天堂 ●98年12月6日
●6800円 ●128M ●1人用
●振動パック対応

ボトルズの隠しゲーム

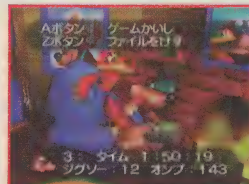
バンジョーの家の暖炉の所にかけられているボトルズの絵の正面に立って、Ⓒ上を押してバンジョー視点でながめると、ボトルズが話しかけてきてパズルゲームが始まる。クリアすると「おたからざくざくびーち」で入力するパスワードを教えてくれて、いろんな効果が楽しめる。ゲームはレベル7までであるぞ。

レベル	チートコード	効果
1	BOTTLESBONUSONE	顔が大きくなる
2	BOTTLESBONUSTWO	手足が大きくなる
3	BOTTLESBONUSTHREE	カズーイが大きくなる
4	BOTTLESBONUSFOUR	バンジョーが細くなる
5	BOTTLESBONUSFIVE	レベル2+レベル4
6	BIGBOTTLESBONUS	レベル1+レベル2
7	WISHYWASHYBANJO	洗濯機になる

←ちょっと変わったパズルゲームが始まる

←レベル1だとこんな風になっちゃうんだ

ファイル選択でバンジョーが…

ファイル選択画面でファイルを選ぶときに、なにかの拍子にバンジョーがふだんと変わったリアクションをとってくれる場合がある。正確な条件はなぞだが、ファイル1はハト時計、ファイル2はきんぎょばち、ファイル3はGBの音に関係があるとか…。

マンボの魔法大失敗

マンボジャンボに魔法をかけてもらう時、たまに失敗してバンジョーが洗濯機になってしまうことがある。すぐに正しく魔法をかけ直してくれるけど、こんなカッコをさせられるとは…。

ボトルズがキレる

ゲームの初めに出会うボトルズに基本操作は知っていると答え、山のふもとのボトルズに何度も話しかけるとブチキレる。

こんなところにコンカーの彼女

「サビサビみなと」の船窓を壊すと入れるようになる乗組員のベッドルームにコンカーの彼女の写真が貼ってある。

SHT ナイフエッジ ノーズガンナー

●ケムコ ●98年11月27日 ●6980円 ●64M ●1～4人用
●振動パック対応

スーパーハードモード

「KEMCO」のロゴ画面で「R+L+Ⓒ上」を押したまま「Ⓒ右・左・B」と押すとスーパーハードモードが出現する。

ステージセレクトモード

ストーリーかチームモードのステージ数が表示される画面で「Ⓒ全部+R」を押したまま「✚右・上・左・下」と押す。

格闘ACT ファイティングカップ

●イマジニア ●98年12月11日 ●6800円 ●96M ●1～2人用
●振動パック・コントローラパック対応

隠しキャラ使用条件

下の表の条件を満たすとそれぞれの隠しキャラが使用できる。

出現キャラ	使用条件
マスター	RYUJIで「VS COM」をクリアし、マスターチャレンジで、12人全員と対戦する。
ジョーカー	ピエールで「VS COM」をクリアし、サバイバルで100人抜きをする。
ロバート	ヴァレリーで「VS COM」をクリアし、ファステストを1分以内にクリアする。
エイボーカン	どのキャラを使用してもいいので、「VS COM」をクリアする。
ウシ	アブドゥルで「VS COM」をクリアし、ロデオで1分以上のスコアを出す。

TAB ゲッターラブ!!

●ハドソン ●98年12月4日 ●6800円 ●96M ●1～4人用
●振動パック・コントローラパック対応

タイトル画面変化

ゲームをプレイする事によって増えていくメモリーズ。実は、そのメモリーズのデータが完全な状態になる（全ての話題ボール・スペシャルイベント・エンディングがそろう）とごほうびとして、タイトル画面が変化するのだ。

アルバムの写真をスクロール

「メモリーズ」モードに入り、女の子のスペシャルイベント画面（エンディング画面以外）の写真を見てみよう。写真が2枚以上なら「ZかR」で画面のスクロールができる。

レイカのメモリーズ

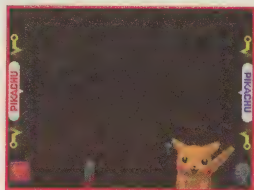
レイカとのメモリーズを作るには、他のキャラと少し違う条件を満たす必要がある。1つは、ゲーム中にレイカに捕まりキスをされる。もう1つはドローでエンディングを迎える。

ピカチュウげんきでちゅう

ETC

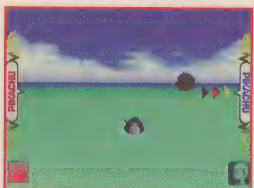
●任天堂 ●98年12月12日 ●9800円 ●128M ●1人用 ●音声認識システム同梱・振動パック対応

おしょくじかいで隠し穴発見!!

「あかねのもり」のおしょくじかいで、ケーシィのお店の反対側にある斜面を登ると、外からは見えない隠し穴がある。穴の中には、いくつかのアイテムも落ちているんだ。ピカチュウが中から半身を出しているところを外から見ると、埋まってるようにみえるぞ。

音声認識でコース選択

ピカチュウと遊ぶコースを選択する画面で、行きたいコース名をマイクに向かって言ってみよう。すると、3Dスティックを使わなくてもそのコースにカーソルが合わされるぞ。ちなみに、オープニング画面で「スタート」と言うと、ファイル選択画面に行けるのだ。

海でニョロモがこんにちは

「スオウじま」の宝箱さがしで、落ちている「やしのみ」や、宝箱に入っていたものを、海に向かって投げてみよう。すると、海の中からヘディングするみたいにニョロモがでてくるぞ。

ピカチュウは「電撃」がキライ!?

ピカチュウに向かって、メガホンで「でんげき!!」と叫んでみよう。ピカチュウが耳を押さえていやがるぞ。きっと、電撃がきらいなんじゃなくて、メガホンの音がうるさいだけなんだろうね。

ピカチュウの目が回る

ピカチュウと遊ぶコースを選択する画面で、3Dスティックを回したりすると、ピカチュウの目が回ってしまう。

しゃべると回る変なオブジェ

自分の家の机の上にある変なオブジェの前でしゃべってみよう。すると、そのオブジェが回転するのだ。意味は不明。

F-1 WORLD GRAND PRIX

RAC

●任天堂 ●98年12月18日 ●5800円 ●96M ●1～2人用 ●振動パック対応

チートコードで特殊効果

ドライバー選択画面で「DRAIVER WILLIAMS」を選択し、「NAME EDIT」でWILLIAMSの部分だけをそれぞれのチートコードに変更する。ただし、「全シナリオ出現」は、チートコードを入力後、「CHALLENGE」の「FILE4」を選択。「クレジットモード」「ギャラリーモード」はタイトルロゴ表示画面にもどると選択できる。「シルバーカー」「ゴールドカー」は「グランプリモード」と「チャレンジモード」では使用不可。

チートコード	効果
VACATION	隠しコース出現
CHROME	シルバーカー出現
PYRITE	ゴールドカー出現
CREDITS	クレジットモード出現
MUSEUM	ギャラリーモード出現
PANDORA	全シナリオ出現

カメレオンツイスト2

ACT

●日本システムサプライ ●98年12月25日 ●6300円 ●96M ●1人用 ●振動パック・コントローラパック対応

キャロット集めてミニゲーム

ステージ内に1つだけ隠されている「キャロット」を集めると、下の表のように集めたキャロット数に対応したミニゲームを遊ぶことができるようになる。ステージの途中でそれぞれのミニゲームを遊ぶと、ゲームメニューにそのミニゲームの項目が増える。

キャロット数	ミニゲーム名
2	平行棒
4	ボーリング
5	チェス
6	ビリヤード

SNOW SPEEDER

SPT

●イマジニア ●98年12月26日 ●6800円 ●96M ●1～2人用 ●振動パック・コントローラパック対応

ミラーコースと隠しキャラ

全ての競技で、全コースをクリアするとミラーコースが登場する。さらにミラーコースの全ての競技を全コースクリアすると、「ロボットのKISH-5」「アフロのMr.Pellonpa」「くまのNihei hayami」が登場する。

ACT がんばれゴエモン でろでろ道中オバケてんこ盛り

●コナミ ●98年12月23日 ●7800円 ●128M ●1～2人用 ●振動パック対応

キャラクターの着せ替え

手形を44枚全て集め、プラズマ占いでメッセージを聞くと、各地のよろず屋で着せ替えの服が買える。2枚以上服を買ったら✚上下で選択できる。手形の入手場所は下の表を参考にしてね。

＜大江戸エリア＞ 道中手形3枚/イベント手形3枚（計6枚）

入手場所	入手条件/イベント発生条件
はぐれ街道	ステージクリア
かねつき峠	ステージクリア
ほれほれ金山	ステージクリア
町イベント①	ほれほれ金山にいったあとゴエモン長屋にいるじいさんに話しかける
町イベント②	夜に井戸の中にいるイグアナのおっさんに話しかける
町イベント③	ビートマニアに話しかけて、アイテム探しを手伝う

＜竜宮エリア＞ 道中手形7枚/イベント手形1枚（計8枚）

入手場所	入手条件/イベント発生条件
カッパ街道①	ステージクリア
カッパ街道②	水中に行けるようになったら、水中ルートでステージクリア
カッパ街道③	水中にいる大ダコを倒す
カエル山①	ステージクリア
カエル山②	夜にカエル山にいるイグアナのおっさんに話しかける
ナルト街道①	ステージクリア
ナルト街道②	水中にいる大ダコを倒す
町イベント	エビス丸で、長屋にいるオビス丸に話しかける

＜魔封島エリア＞ 道中手形6枚/イベント手形4枚（計10枚）

入手場所	入手条件/イベント発生条件
こけし道中	ステージクリア
人くい道中①	ステージクリア
人くい道中②	①とは別のゴールでステージクリア
お墓峠①	ステージクリア
お墓峠②	①とは別のゴールでステージクリア
ぼちゃん湖	ステージクリア
町イベント①	ぼちゃん湖にいった後、茶店に右にいる地蔵と話す
町イベント②	町の右下のほうにある家にいるイグアナのおっさんに話しかける
町イベント③	町の一番下の家にいるおばあさんと話し、キノコを30個集める
町イベント④	夜に、サスケで町の上にある花火職人の親方と話す

4人同時プレイ

コントローラを4つセットして電源を入れ、手形を44枚取ったデータのあるファイルでゲームを始める。町以外のステージで3Pと4Pの「©右を押しながらスタート」と押すと4人同時プレイに。

＜地底界エリア＞ 道中手形4枚/イベント手形3枚（計7枚）

入手場所	入手条件/イベント発生条件
かいわれ道中	ステージクリア
もけけの森	ステージクリア
迷い谷①	ステージクリア
迷い谷②	①とは別のゴールでステージクリア
町イベント①	桟橋状になったところの左端の家にいるねーちゃんと話す
町イベント②	村の中腹あたりの家にいるこどもに話しかける
町イベント③	オカマのケン助に話しかけて借金をかえしてやる

＜浮遊城エリア＞ 道中手形4枚/イベント手形4枚（計8枚）

入手場所	入手条件/イベント発生条件
雲のとりで１	ステージクリア
雲のとりで②	①とは別のゴールでステージクリア
風の城塞	ステージクリア
空中庭園	ステージクリア
町イベント１	夜に、町の左端の大きな樹のあるところで幽霊に売ってもらう
町イベント②	エビス丸で、家の中にいるオビス丸に話しかける
町イベント３	町の中程にいるおばさんに話しかけて、飛脚に弁当を渡す
町イベント④	ヤエちゃんで町の左にある相談所の人と話す

＜クリア後に入手＞

以下の手形はゲームをエンディングまで進めた後に入手できる。地底界エリアの町イベントは、夜に「もけけの森」のバス停で待っていると連れていってくれる「でろでろ村」で起こるイベント。

＜地底界エリア＞ 道中手形1枚/イベント手形3枚（計4枚）

入手場所	入手条件/イベント発生条件
町イベント①	地底界の町イベント①をクリア後、滝の近くにいるカラス天狗と話す
町イベント②	村の下にある滝の近くにいるカラスと話し、数十秒滝にうたれる
町イベント③	お腹を空かしているカラス天狗に「さけのおにぎり」を3個あげる
かいわれ道中	皿やでお皿を買い、かいわれ道中で夜にでてくるお菊さんにあげる

＜浮遊城エリア＞ イベント手形1枚（計1枚）

入手場所	イベント発生条件
町イベント	ヤエちゃんで、町の左にある悩み相談所にいく

町中でダッシュする

町ステージで、Bを押したまま移動すると煙をたてて通常より早いスピードでダッシュすることができる。

一番高いものを食べる→旅日記→リセット

所持金が100両以下の時に再スタートしても、100両の状態でスタートできる。これを利用すると残数を増やせ…。

SPT キングヒル64 エクストリームスノーボーディング

●ケムコ ●98年12月18日 ●6980円 ●96M ●1～2人用 ●振動パック・コントローラパック対応

隠しキャラ&隠しボード

「COMPETITION」の各レベルで、全コース1位を取ると、そのレベルごとに隠しキャラと隠しボードが出現する。隠しボードと隠しキャラはそれぞれ6種類ある。

エアーコマンド公開

多くのトリックコマンドの中でも、難度が高く、見栄えのいいものを紹介!

マックツイスト720	3Dスティック3/4回転+A
ロデオ	3Dスティック右から下を通って左まで半回転+A
ミスティフリップ	3Dスティック左から下を通って右まで半回転+A
バックフリップ	3Dスティック上・下+A（押しっぱなしで回転数アップ）
フロントフリップ	3Dスティック←・←上・下・上+A
エッグフリップ	3Dスティック右・左・右 or 左・右・右+A

マリオパーティ

TAB

●任天堂 ●98年12月18日 ●5800円 ●256M ●1～4人用
●振動パック対応

隠しステージ出現条件

初期状態で遊べる6ステージを全部プレイしてからショップでアイテムを買うと「クッパのマグママウンテン」が登場。さらに、そこをクリアして、スターを100個持っていると「えいえんのスター」が出現。そこもクリアするとエンディングを見ることができ、ショップのアイテムも増えている。

タイトル画面が変わる

普通にプレイして、最後に誰が勝ったかによってタイトル画面が変化する。キャラクターの人数分のパターン（全6パターン）があるよ。

1人プレイで4人分

1人で普通にプレイし、最終ターンでポーズをかけて、全ての操作をCOMから人間に変更してしまおう。そうすれば4人分のスターとコインをゲットできるぞ。

爆笑人生64 めざせ！リゾート王

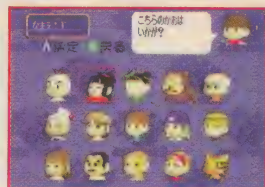
TAB

●タイトー ●98年12月24日 ●6800円 ●96M ●1～4人用
●コントローラパック対応

隠しマップ登場

トーナメントをクリアすると、8つめのマップ、隠しマップの「ムーンタウン」が登場する。

ライバルキャラ選択

キャラ選択画面で、「スタートを押しながらB」を押すとライバルキャラが選べる。さらに、「L+Rを押したままA」を押すと、すでに選択されているキャラも選べる。

オートセーブモード

コマンド画面の「セーブしますか?」の所で、「スタートを押しながらA」を押すと、自動的にセーブしてくれるオートセーブモードに入れる。

新日本プロレスリング闘魂炎導2 the next generation

SPT

●ハドソン ●98年12月26日
●6800円 ●256M ●1～4人用
●コントローラパック対応

隠しレスラー出現条件

MVPモードで以下の条件を満たすと隠しキャラが使用できる。

長州力
・「G1クライマックス」で優勝する。

タイガーキング
・「ベスト・オブ・ザ・スーパーJr」で優勝する。

小川直也
・「ハイパーバトル」最終日の小川との異種格闘技戦で勝つ。
・難易度「やさしい」でMVPを獲得。

ドン・フライ
・「G1クライマックス・スペシャル」最終日のフライとの異種格闘技戦で勝つ。
・難易度「ふつう」でMVPを獲得。

アントニオ猪木
・「BATTLE FORMATION IN 闘強導夢」最終日の猪木とのスペシャルマッチに勝つ。
・難易度「難しい」でMVPを獲得。

←対小川の異種格闘技戦にフォールは通用しない

←タイガーキング大技が炸裂！耐えられるのか～

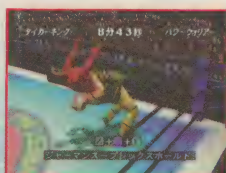
猪木と長州の引退シーン

アントニオ猪木は、MVPモードに猪木を1人だけ参加させる。
長州力は、猪木が使える状態でMVPモードに長州を1人だけ参加させると、共に感動の引退シーンが見られる。

MVPモードで所属団体を変更

MVPモードのキャラ選択画面で、1人のキャラを選択し、「©下+©左」でnWo、「©上+©左」で新日本プロレス正規軍、「©右+©上」で維震軍、「©右+©下」でフリーに所属変更ができる。

入場コスチュームで試合をする

エキシビジョンモードのメニュー画面で、カーソルをシングルマッチに合わせて「L+R+Z+©下」を押すと選択可能になる。

HALL OF FAME
THE DREAM TECHNIQUE
SKULL VERSION

おいっす。遅れ馳せながらゼルダやっとります。子供時代がつらくて、本誌の付録のお世話になりっぱなりでしたじゃよ。ダメね、わし。カカリコ村のニワトリを集められません（笑）。しかしまあ、これだけのレベルのソフトが数揃って出てくれればN64も安泰なのじゃが、はてさて。

Q ゲームを自分で作りたいんですけど、パソコンのパの字も知りません。

（岐阜県／石井大介）

それではパソコンのパの字から勉強するのじゃ。というのは不親切か。じゃが、とりあえずパソコンを買ってみてはどうかのう。絵の具を持たずには、絵を描くことはできんからな。「それでもどうしても！」というのなら、ゲーム製作ツールをいじってみてはいかがかな。アスキーの『ツクールシリーズ』なんかが有名じゃが、RPG、サウンドノベル、格闘、シューティングなど、一通りのジャンルに対応するツールが出ておる。これはパソコンだけじゃなくて、スーファミやPSやSSでも出ておるんじゃが知らんか？　グラフィックやメッセージなんかを自分で自由に作って、手軽に…とはいかんが、かなり込み入ったオリジナルゲームが作れるぞ。腕次第では、市販ゲームに優るとも劣らない作品も作ることができるじゃろう。とりあえずはそういう物でゲームを作ってみるのがよかろうと思うぞ。どっちにしろ、将来本格的にゲームを作ってみたいのだったら、パソコンは必須じゃ。最低でもキーボードでサクサク文字が打てるくらいにはしておきたいものじゃな。

Q 64DDは拡張RAMを使わなくても動くんですか？

（千葉県／緑山田）

恐らく64DD用ゲームのほぼ全てが、拡張RAMを使っていることを前提に作られておるはずじゃ。ってことは動かんかもしれんな。でも、なんで？　64DDに拡張RAMは同梱されておるから、「わざわざ使わない」という場面ってないと思うよ。まあ発売されたら試してみることじゃ。そんなことでは壊れないしな。どうなるのかわしも興味あるぞ。

Q ライセンスをとっていないN64の関連商品ってどのくらいあるんですか？

（埼玉県／岸利透）

うーむ。かなりいっぱいあると思うよ。商品名は出さんが、こんなものがあるということで少し列記してみようか。ゲーム改造カートリッジ（コードをいれると無敵になったりする）、N64でSFCやFCのゲームが遊べるアダプタ、容量○倍メモリーパック（振動パック一体型なんてのもある）、フットペダル付きステアリングコントローラ（レースゲームに最適）、そしてバックアップ機（なんでしょう？）。そのほとんどは、香港や台湾あたりで作られたモノじゃ。違法スレスレのモノもあったりするが、興味があったら自分で探してみてくれ。編集部に問い合わせたりせんようにな。

Q ゲームボーイの音量を下げることで電池の消耗をふせげますか？

（宮城県／行くな！ブチャラティ）

防げると言えば防げるが、それほど効果はないと思うぞ。そうじゃな、音量を下げるより、スピーカーから音を出さんでイヤホンを使用した方が電池を食わんじゃろう。あとは液晶を薄めにすることじゃな。連続使用するより、こまめに電源を切って電池を休ませるのも効果があるようじゃ。ちなみに、わしは電池を使い捨てるのに抵抗があるので、ゲームボーイ用のバッテリーパックと充電器のセットを使っております。エコロ爺なのじゃ。

Q 64DDにモデムがつくとどんなことができるようになるんですか？

（静岡県／ティル）

モデムってのは、電話回線を使ってデータを送受信する機器じゃ。まず、全国どこの人とでもゲームで対戦できるようになる。また、ゲームの新しいデータを受信するってのも可能じゃ。例えば、野球ゲームなら最新選手データ、RPGなら新しいダンジョンのマップや敵キャラデータとかな。一本のゲームを丸々受信ってのもアリじゃろう。もちろん、受け取ったデータは64DDで保存するのじゃ。セーブデータを送信して、全国ハイスコアコンテストなんてのも簡単にできるよ。色々なサービスに期待しよう。

今月のデス仙人

なんちゅうか子供ができまして、臨月だったりします。ほれそこ、ちゃんと合うから計算せんように。この原稿を書いている途中に奥さんが破水しまして、入院しちゃいました。さっさと終わらせて病院に行かなくては生まれてしまうのじゃ。なんてこった！　これが父になる前の最後のシゴトなのじゃ。来月は一児の父。ああ、こんなごくプライベートなことを書いてどうする。でもそのことで頭がいっぱいでほかに書くこと思いつかなかったりして。んじゃ、病院へ行ってきますじゃよ。

◆奥さんがいなくても安心の簡単料理「ベーコン餅」。餅にベーコンまいてフライパンで焼くだけ。これが意外なうまさで、チーズを一緒に巻いても良し。一度おためしあれ

はみだし仙人

Q デス仙人の本名って「白石岳」？（東京都／浅井啓介）

A そうじゃよーん。関係ないが「白岩岳」って山があるな。

質問募集　謎や疑問に思うことがあったら、どんどん「デス仙人のN64教室」までおハガキ下さい、じゃよ！

1968年、東京都生まれ。国内だけでなく海外のゲーム事情にもめちゃくちゃ詳しいネットワーカー

「印象派絵画のような」N64の画像

2ヶ月ぶりのご無沙汰です。さて今月は、最近何かと話題の「ハイレゾ」についてです。パソコンをお使いの方なら1度は耳にしたこともあるかと思いますが、ハイレゾとは「高解像度」のことです。一般に、コンピュータ（ゲーム機を含む）が画像を表示する際に、その画面の広さをドット（点）で表します。それが解像度。この数字が大きければ大きいほど、より多くの情報、つまりより沢山の文字数やより高精細な絵を表示できることになります。

ゲーム機の場合は、つい最近まで320x240ドットという解像度が基本でした。これに対して、ハイレゾと呼ばれるものは640x480ドットを意味しています。現在のパソコンの世界では、640x480ドットは比較的低い解像度（ローレゾ）の部類に入りますが、ゲーム機の世界では、これが高解像度（ハイレゾ）と呼ばれています。ハイレゾの利点として、先により多くの情報を表示できると書きましたが、このハイレゾを実現するためには、同時により多くのRAM（様々なデータを処理するための場所）を必要とします。ゲーム機に内蔵されているRAMはパソコンに比べると少ないために、これまでハイレゾを実現したゲームは数えるほどで、それも極めて限定的に用いられてきました（例：トップギア・ラリーのメニュー画面など）。実際ハイレゾの画面では、データ量はローレゾ時に比べて4倍にもなります。しかし技術力の向上や新ハードの投入によって、最近は家庭用ゲーム機でもハイレゾ画面がよく目につくようになってきました。このところの「ハイレゾブーム」の火をつけたのは、なんといってもアクレイムでしょう。一番最初に実際のゲーム中の画面でハイレゾを実現したのは、同社の『NFLクォーターバッククラブ98』（日本未発売）というアメフトのゲームです。一昨年のスペースワールドで参考出展されていたのをご記憶の方もいることでしょう。これに続く、『NFLクォーターバッククラブ99』『オールスターベースボール99』はいずれもハイレゾの精密な画面とリアルなプレーで好評を博したスポーツゲームです。これに対抗するように、エレクトリックアーツのフットボールゲーム、『マデンNFL99』もハイレゾを使っています。当然PSのゲームにもハイレゾを有効に使ったゲームが登場し始めましたし、発売されたばかりのドリームキャストでは、640x480ドットを標準的な画面モードと位置づけています。こうした流れを受けたかのように、アメリカ任天堂は昨年11月に拡張パック（Expansion Pak）を発売しました（日本では64DDと同梱で発売される予定）。これをN64に装着することで、N64のRAMは8Mバイトとなり、理論上はハイレゾのゲームを作りやすくなるというものです。拡張パックの対応ゲームとして『テュロック2』『スター・ウォーズ 出撃！ローグ中隊』『トップギア・オーバードライブ』『サウスパーク』などが発売中で、これからも『グリフィー2』など様々なゲームが対応予定となっています。

恐らく皆さんは、こうした拡張パックに対応したゲームが本当にきれいなのか、ドリームキャストに対抗できるほどのものなのか、といった疑問をお持ちのことでしょう。皆さんより一足先に、『テュロック2』や『ローグ中隊』を遊んでみたところ、ハイレゾのグラフィックは確かにきれいでした。ローレゾの時にはカクカクしていた輪郭が、ハイレゾ時にはハッキリ、クッキリと見えます。ただ、一部にはハイレゾでもさほど大きく変わらないのでは、との意見もあります。というのも、ある人はN64の画像を評して「印象派絵画のような絵」といいます。つまり、比較的少ないポリゴン表示総数と小さなテクスチャ用キャッシュに、アンチエイリアシング（ギザギザをぼかす作用）やバイリニアフィルタリング（テクスチャマッピングをきれいに見せる効果）といったエフェクトをハードウェアで持つことで実現されるN64の画像は、ハイレゾ化という量的展開によって大きな影響を受ける性質のものではないのではないか、という事です。もちろん後発のドリームキャストなどはより高性能で、挙げたようなエフェクトも当然の如く持ち合わせています。ならばN64はまるっきりかなわないのかというと、実はそう単純な話でもありません。そこでモノをいうのが、開発者のセンス、絵作りの心、というものなのです。奇しくも宮本茂さん自ら、こう発言しています。「これからは、ハイレゾの画面と『ゼルダ』のような画面を見比べて、『どっちが好き？』という議論になっていったらいいなと思います」（電撃王 2月号より）

◆アメリカで発売中の拡張パックのパッケージ。ソフトの箱と同じ大きさなのだ

どれだけの機能を誇るか、ではなくて、それによって何を、どう見せるか、それが一番の問題なんですね。ではまた次回！

N64フォーラム ～読者の手紙から～

ゲームはいろんな意味で人生に影響を与えてくれるイマジネーションの産物です。もっとうまくゲームとつきあえるようにいろんな意見待ってます。

任天堂に約束して欲しいこと

静岡県・QUEENさん

今、64は好調です。この好調はほとんど任天堂の力だけで盛り上げました。決定的なのはやはり『ゼルダ』のミリオンヒットだと思います。各ゲーム誌どれを見ても売り上げランキングの1位にゼルダの文字。予想外の大健闘とかぬかす雑誌もありましたが、このポケって感じですね。まあとにかく64は好調のままDD元年（今年こそ）を迎えたわけです。この1999年が64のすべてを握っていると言っても過言ではありません。そこでどうすれば64の勝利の方程式が実現するのか、自分なりに考えてみました。

まず第一に春がポイントです。春はサードパーティからのソフトが充実しています。『オウガ』『エヴァ』『ドラキュラ』『パワプロ』『牧場２』等、タイトルを挙げるときりがないくらいです。ここでいかに盛り上げるかです。ここで好調になれば後に控えるDDへうまくつなげるわけです。そして春と言えば東京ゲームショウ。ここでカプコンから『バイオ』等とにかくビッグタイトルが出るかによって違うと思います。春に多くの人に64イコール任天堂だけの図式は崩れた事を示せると思います。

こうしたサードパーティが演出し、決めてはやはりDDです。もしDDの発売が延び、年末になったらアウトです。その時点でもう64の逆転はありません。だから、何が何でも夏には64DDが発売され、年内に『マザー3』が発売されなくてはなりません。そうすれば64大逆転の光が見えてくるはずです。そしてそのチャンスはPSからPS2に移行する時です。そのときソニーが移行への失敗という可能性が十分にあります。64に残された国内生き残りの道はこれしかありません。だから、任天堂にお願いします。そして約束してください。DDが夏に発売できるようにする事を。そしてそれまで64の好調を維持するために力を尽くすことを。

⇧春にはニンテンドウスペースワールドも用意されている。春の任天堂＆サードパーティ大攻勢に期待しようではないか。

RPGについて

栃木県・ピカチュウ64さん

読者にも根強い人気を持つRPG（ロールプレイングゲーム）のことなのですが、RPGの本当の意味を知らない人が少なくないと思いますので、RPGについての原稿を書くことにしました。私も本来はRPGが好きなのですが、現在のRPGは間違った解釈のものばかりです。これは本当の意味でのRPGを体験してわかったことです。

RPGの間違っている解釈の一例として、経験値や成長システムがあるゲームはRPGという解釈です。これは『ドラゴンクエスト』や『ファイナルファンタジー』のようなゲームがRPGであるという、誤った固定観念からの誤解であります。ほとんどのRPGには経験値とレベルが存在しており、これらの数値を調整しながら冒険を進めるRPGが多いような気がします。現在のRPGはこのようなシステムに画像や音声だけを進化させたものばかりです。これは『ドラクエ』『FF』だって例外ではありません。

RPGのボードゲーム版であるTRPG（テーブルトークRPG）の面白さは、プレイヤー自身が役割を演出して積極的に冒険を楽しむことです。この面白さは、現在RPGとして出回っているものより『マリオ64』や『007』の方があると思います。このRPGの本当の面白さに満ちたゲームが『ゼルダの伝説　時のオカリナ』であります。RPGの本当の意味は、プレイヤー自身が役割を演出するゲームであります。この『ゼルダ』はプレイヤー自身が主人公リンクという役割を演じきるような感じがするゲームで、今までに全くないようなゲームであります。これこそ本物のRPGであり、最高のRPGであります。今までのRPGの間違った解釈をうち砕いた『ゼルダの伝説　時のオカリナ』は、ゲーム界で最も偉大な作品であります。

⇧奇しくも1999年は『FF8』『ドラクエ７』『ポケットモンスター金銀』と3大ビッグタイトルが発売される年となった。どれが本当のRPGをうたっているのかを、実際に目で見て確かめられるチャンスだ。真意を見るためには、すべてのゲームをプレイする必要があるだろう。

読者アンケートから

●先月の『ポケスタ』についてのフォーラムはびっくりした。1度もそんなことは考えたことはなかったし、それが64ドリームのせいではないと思う。僕も「ポケモン」だから買ったということはあるけど、十分楽しめたし、友達とも遊べた。まーいろんな人がいるってことですね。
（東京都／ろくさんさん）

●64ドリームのホームページを作ってほしい。そしてメールで投稿できるようなシステムを作ってほしいです。
（愛知県／バッキーさん）

●ゼルダグッズをもっと紹介してください。
（神奈川県／おんしゃあさん）

●ガンダムのグッズも紹介できるようにバンダイさんにお願いしてください。
（千葉県／柳川どじょうさん）

●ゲームボーイカラーで『サクラ大戦』ができると知ってびっくり。もしかしたらドリームキャストとゲームボーイカラーがつながっちゃうなんてことがあるんでしょうか。そうなったら本当にすごいことだと思います。
（新潟県／Eさん）

●はみだしフォーラム

Q ゲームの攻略は誰がやるんですか（静岡県・ロッドサマーン）

A 各担当者がやります。本当に難しい時はアンドレの出番です。彼がクリアできなかったものは皆無なのです

原稿募集 読者の皆さんのN64に対しての様々な思いをお聞かせください。文字数は400～800字くらい。あて先は
〒102-0074：千代田区九段南1-5-13毎日コミュニケーションズ　64ドリーム「64フォーラム」係 FAX03-3230-0675

はみだしインプレ

やっぱりうさぎ年と言えばSFC版ゼルダがオススメ。ウサギになったリンクがとってもかわいいですよ！（佐賀県・ゆどうふ）

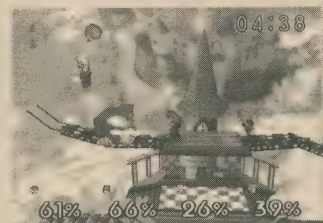
ドリームインプレッション DREAM IMPRESSION

やってきました99年、今年こそは「64の年」だ！と力いっぱい宣言したいところ。読者の皆さんからのお手紙もあいかわらず好調で、みんなのゲームにかける愛情の深さを痛感してます。

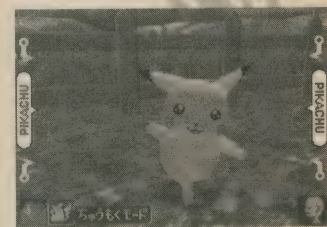
大乱闘スマッシュブラザーズ
「かくし芸」「紅白」を越えた！
静岡県・k@zu

いよいよ、1999年。去年末から、いい感じですよね？今年こそ！マジでワクワクです。そんな新年にピッタリ、超絢爛豪華・夢の競演がコレ、『スマブラ』!! いつも僕、キャラセレクトでは標準タイプを選ぶんです。だからほとんど迷わない。でも今回は選択画面で、かなり目移り。だって全員、主演でしょ？っていうか、ギガヒット級ミリオンセラー連発の皆さんじゃないですか？そのまま"ゲーム史"ですよ。

いちばんに目が行くのは、やっぱり"マリオ"。世界中の人々がゲームにハマるきっかけ、だよね？僕も『マリオ』がなかったら、ここまでゲーム好きになってないよ。そして、初代ライバル"ドンキー"。アーケードでの大ブーム、当時をよく知らない僕でも知ってるくらい有名。洋ゲー史上空前・300万ヒットの『スーパードンキーコング』も超好き。マリオの相棒"ヨッシー"も、いろんな主演作があります。個人的ベストSFCソフト『ヨッシーアイランド』や、『たまご』『クッキー』『パネポン』みたいな中毒パズルもマジでハマった。SFCでもN64でも歴史的デビュー、といえば『スターフォックス』。ポリゴンや振動パック以上に、ゲーム性が斬新でした。いまだに遊んじゃいます。当然、比類なき大ヒット『ポケモン』から"ピカチュウ"。新しい任天堂の顔……なんて説明もいらないよね？今回も超プリティ。みんな新作を熱望する『メトロイド』の"サムス"。女性とわかったとき、超ビックリしたのを覚えています。さらに、未だ『時のオカリナ』の感動から醒めない"リンク"。全世界で絶賛の嵐!! 最後に本作真の主役、"カービィ"。『ピンボール』&『カービィボウル』も超名作！う～……マジで悩むよ～（嬉しい悲鳴）。

全キャラあわせて3億本ヒット!! かも……。そんな、ゴージャスな気分が味わえる『スマブラ』。もう、買ったよね？

『ニンテンドウオールスター！』のサブタイトル通り、任天堂キャラ総出演でお送りする格闘アクション。1人でもしっかり遊べる奥の深さもポイント高いぞ

ピカチュウげんきでちゅう
ピカチュウかわいすぎます！
大分県・さくらんぼ

私は、とにかくポケモンファンです。『ピカチュウげんきでちゅう』は、発売されることを知ってからずーっとまってた期待のソフトNo.1でした。そしてついに発売日確定! 予約もばっちり! そして……ついにゲット～! 説明書を読むのもそこそこにゲーム開始! オープニングのピカチュウを見たときはもうため息が……。それほどカワイイです。最初は慣れない操作にとまどったものの、ピカチュウの声をきいたり、カワイイしぐさを見たりするとそんなことはすっっっっっかり忘れてしまいました。ピカチュウのしぐさや声にはもう感激! もちろんゲームの面白さだってあります。たとえば花や野菜を持ち帰ると部屋の中や庭の植木鉢に花が植わっていたり、野菜は畑に植わっていたり……。おまけにナゾまでいくつかある。ずば抜けて大きいナゾノクサに、ナゾの木の箱。畑のナゾの空間……。これはもう完全攻略あるのみってかんじになりつつピカチュウのかわいさにノックアウト（？）。とにかくはまりましたね。トゲピーまで出てきちゃってもう最高! アニメと同じ声に3Dのキャラクター、もう超カワイイ! でもピカチュウがタンポポを気に入って持ち歩く姿にはさすがのトゲピーもかないませんね～。「かっ……かわいい……」と言わずにはいられませんね。そしてハマリにハマリまくった結果、遊んだ日数200日突破! ピカチュウをもっと知るために300日めざして頑張るぞ～! 最後に、任天堂の皆さん本当にありがとうございました!

生産の都合でお店で見つけるのが難しかった『ピカチュウ』。この本がお店に並んでるころには手に入りやすくなってるはずだけど……？

ゼルダの伝説 時のオカリナ
ゼルダは謎だ
広島県・川上　淳一

『ゼルダ』といえば、やっぱり謎解きでしょう。謎なくして『ゼルダ』は語れませんよ。

そう、数多くのダンジョンの中に、難解な謎から少し考えれば誰でもわかる謎まで、さまざまな謎があるのだ。

なかでもジャブジャブ様のお腹の中でルト姫を運ぶときは、何度置きっぱなしにしたことか。こっちは必死なのに文句を言うし、本当に大変だった。

また、カンタンカンタンと言いながら進んでいても、ふと1つの謎に引っかかってしまうと、解けなくて同じ所を何度も歩き回り、イヤになったこともあった。しかし、その謎を解いた瞬間に、達成感と充実感が

体中をかけめぐり、次の道、次の謎へとワクワクしながら進み続けてしまう、そんな自分がいたのだ。

子供時代と大人時代を行き来できるようになると、1度行ったダンジョンで意外な発見をすることがあったりと、もうたまらない。それに、謎はダンジョンだけにとどまらず、街や城、ハイリア湖にハイラル平原と、いたる所にあるのだ。ハートのかけらや黄金のスタルチュラ100匹、大妖精の洞窟なんかは、ゲームをクリアした後でもすべて集めるのは難しい。

ハッキリ言ってヒントが欲しいくらいだ。しかし、ヒントは見てはいけないのだ。見てしまうと、あの体中を駆けめぐる感覚が味わえないからだ。

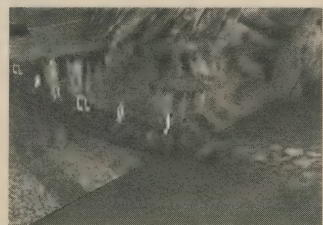
まだゼルダを遊んでいない人には、ぜひやってこの謎を解いた瞬間の感覚を味わってもらいたい。やらない人は絶対ソンだ！

ヒントでしたら本誌1月号から3号連続で付録にヒントブックをつけてますのでぜひどうぞ!なぁんて、編集部内でもアレを見ないでプレイしてる人の方が多いんだけどね

バンジョーとカズーイの大冒険
マリオを超えたか？
奈良県・熊谷幻斎

買ってきたソフトを初めてN64にさし込み、2～3分いろいろと動かしてみる。それだけで「これは面白い、買ってよかった」と思えるゲームに出会ったときは、本当にうれしいものだ。『バンジョーとカズーイの大冒険』は、まさにそういうゲームだった。中でも特に気に入ったのが、一種独特の（イギリス風？）ギャグのセンス。ニンジンやタマネギの出てきたところで、僕は完全に参ってしまっていた(笑)。

こりゃ、一部の評判通り、確かにマリオを超えたな……そう思う一方で、まだまだマリオの方が上かなと思える面も、一方ではあった。あんな所にあるスターをどうやって取るんだ……悩みながら何度もやっているうちに、ついに行き方を発見し、「そうか、その手があった!」と思わず手を打つような、発見の喜び。そんな、箱庭を探検する面白さという点では、マリオの方にまだ一日の長があるような気がする。『バンジョー』は、フィールド上に配置されたミニゲームを次々こなしていくという感覚が、マリオに比べて弱い。グラフィックなどの技術面では確かにマリオを超えたかも知れないが、ゲームの本質的なスピリッツという面では、まだまだマリオを超えていない。これが僕の結論だ。

表向きは「マリオを超えたかも」などと言っておられる宮本さんだが、腹の底では「まだまだだね、へっへ」なんて思ってるんじゃないですか？

宮本さんが『バンジョー』を見て、「マリオ2はもっとガンバらなきゃ」と言った、ってことだけど、本心はどうなんでしょ？『マリオ2』もよろしくね

チョロQ64
かっとべ！マグナ～ム！
大阪府・丸笹 剛

あまり取り上げられないものの、N64では結構売れている方の本作品。別にコレクターではないのだが、おまけの特製チョロQに釣られて買ってしまった！

が、なかなかどうして、ここまでストレートで痛快な楽しさのあるゲームだったとはね～。「チョロQは操るものじゃない」といった先入観で否定するのはもったいない!?

軽快なBGMが流れる中、それこそコンパクトな車体では収まりきらないくらいのダイナミックで地に足のつかない走行を見せるチョロQたち!

などと言ってるそばから、ちょっとした衝突でよく吹っ飛ぶこと吹っ飛ぶこと! 普通のレースゲームならとっくにリタイアだってば～。

おまけにこっちの装備にあわせて地雷だの、マキビシだの、ミサイルだの、相手車と来たらもうやりたい放題！……まぁそのおかげで入賞することもあったけどさ……。

自分でレースゲームを買ったこと自体初めてだったけど、N64の言わずもがなの高スペックもあってホント楽しい、というかもう無我夢中でコントローラを体ごと(笑)動かしまくってますね！

そんな僕でも最高速重視とダッシュコイン、そして本誌のスタートダッシュ技のおかげでなんとか「クラスA」も残すところ「かざんちたい」のみ。

残念ながらそこはあまりにも難しすぎて、半ばあきらめ状態、現在保留中（順調に吊り橋を渡ってるところを追突されて、猛ダッシュでぶっとんで落っこちた日にはもう……）。

それでも雨の中のぎりぎり逆転勝利や、吹雪や雪崩も何のそのの走行、そして最大の難関である、その「かざんちたい」でのクラスB入賞などなどレースの醍醐味、自分だけのドラマをそれなりに味わえたのでよかったかな！？

今度は対人対戦で行くぜ～、マグナ～ム!! （と言ってもミニ四駆ではなく、赤いカラーリングのワーゲン【10数年前のマンガ「ゼ＊ヨンQ太」より】歴史は繰り返す!?）

シビアなテクニックが要求されたり、抜群のスピード感が味わえるってのもレースゲームの醍醐味。でも、こういうコミカルなゲームだってもちろんアリだよね

原稿募集

掲載料は2000円のおもちゃ券だぞ！ N64ソフトでキミを熱くしたゲームのことや、ちょっと残念に感じたことなどなど…ドシドシ送ってね。あて先は81ページ参照。

ドクトルエンドーのロクヨン大通り商店街

ROKUYON OHDOHRI SYOHTEN-GAI

商店街会長のお言葉

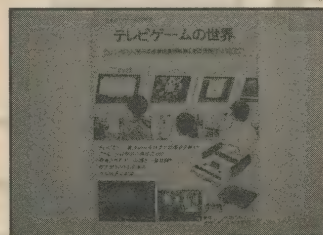
ようやくソフトが出揃ってきたドリームキャスト。個人的にも『セガラリー2』のせいで寝不足の日々。GBC版『サクラ大戦』の関係で、ドリームキャストとGBCが繋がる可能性もあるから、今後の動きに目が離せない。

教えろ! エンドー!

いつもお便りありがとう! 任天堂の商品についての質問が何通か届きましたので、お答えしましょう。ときどきこのコーナーを設ける予定なので、任天堂ソフトのちょっとした疑問からマニアックな質問まで、たくさんのお便り待ってます!

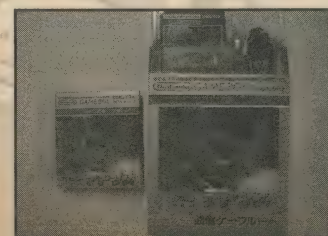
Q とある本に「1978年に『テレビゲーム6・15』発売。任天堂初の家庭用ゲーム機」と書いてありました。1978年といったらファミコンの生まれる前です。本当にあったか教えて下さい。また、どんなソフトがあったかも教えて下さい。

（埼玉県・氏名不詳さん）

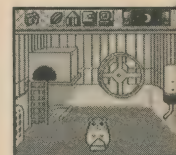
A 当時はまだ幼稚園に通っていた頃なので記憶があいまいだから、「テレビゲームの世界」という本で調べてみたぞ。『カラーテレビゲーム6』『カラーテレビゲーム15』は任天堂初の家庭用ゲーム機として1977年に発売。『6』はテニス・バレー・ホッケーなど6種類のゲームが内蔵されていて、コントローラは本体に直接付いているタイプ。『15』はピンポンなどを加えた15種類で、コントローラも本体から分離できるタイプ、だそうだ。当時のTVゲームは、現在のようにROMカセットでゲームを取り替えるのではなく、本体にゲームが内蔵されたものがほとんどで、カラー画面すら珍しかったのだ。俺は任天堂のTVゲームでは、『ブロック崩し(1979年発売)』の方にハマっていたのだ。こちらは6タイプのブロック崩しが内蔵されていて、ごく普通のものから、タイムアタック的なものまであり、実に面白かったぞ。秋葉原で中古『ブロック崩し』を売ってる店があるから、今度買ってこようかな。

◆これが「テレビゲームの世界」。ゲームス・スクエア発行の同人誌で、内容はピカイチ

Q 旧型ゲームボーイに同梱されてた『テトリス』を持っていますか? その『テトリス』はカートリッジに貼ってあるシールが、市販のものとはちと違います。

（千葉県・緑山田さん）

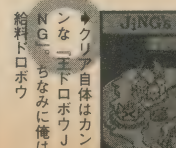
A 持っていないどころか全くの初耳。以前「毎月新聞」のコーナーで紹介した「通信ケーブルセット」や、ごく初期に発売された『テトリス』は「A-TYPE」の音楽など、ちょっとした違いがあるってのは知ってるんだけど。ちょうど『テトリス』が発売された1989年頃は、ファミコンからPCエンジンへと浮気（ナムコファンなのでつい…）していて、ちょっと知識が欠けている時期なんですわ。もし現物をお持ちでしたら御一報を! 有力情報を提供してくれた方（写真などがあれば有り難いです）には、お礼もさせていただきますので、是非お願いします! 教えるどころか教えて下さいの、ちょっと情けないエンドーでした。

◆そういえば昨年末に川越へ遊びに行ったとき、通信ケーブルセットの新品が売ってたなぁ

今月のオレはこれを買う!

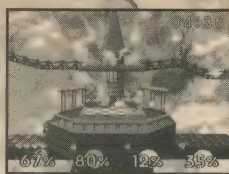
3/19までに発売される、購入予定のソフトは3本。『ハムスターパラダイス』は、サンプルロムに触れる機会はなかったけど、小学生のころハムスターを飼っていただけに、2月号で紹介した画面の可愛らしさにイチコロ。次は『王ドロボウJING』だ。画面の切り替わりが遅いなど気になる点はあるけれど、イベントが実に多彩なので購入確定。今までにGBで発売されたRPGとはひと味違うぞ。もう1本は『パズルボブル64』。4800円と安いし、気楽に遊べるパズルなので接待用にも最適。

◆飼っていた当時はハムスターの夜行性に悩まされたけど、今では俺もすっかり夜行性に

◆クリア自体はカンタンな『王ドロボウJING』。ちなみに俺は、給料ドロボウ

はみだし大通り

秋葉原の「メッセサンオー」という店で、海外版『ポケモン』が売っているぞ。価格は、赤・青バージョンそれぞれ5300円。ちと高い気もするけど『ポケモン』ファンなら買いだ!

秋葉原のお買い得ソフト(2/9調査)

前号で久しぶりに復活した秋葉原価格調査団だが、今月は一旦お休み。春休み中の発売となる次号では、必ずまた復活させるぞ! いつも秋葉原で価格を調査しているけど、他の地域に比べてゲームが安いのかといえば、必ずしもそうではない。例えば『スマッシュブラザーズ』のような人気ソフトの場合は、ほぼ値引きナシで販売しているため、地元のゲームショップよりも高いケースも多い。でも、生産しすぎてしまったソフトなど、あまり人気のないソフトが値下がりするのは、他のどこの地域よりも早いのだ。だから「読者が選ぶ期待の新作(10ページ参照)」に載っていないような、前人気があまり高くないソフトが欲しいならば、地元で買うよりも秋葉原が狙い目となるぞ。さて、本題の「お買い得ソフト」の紹介だけど、実は先月とほとんど価格の変化がなかったのだ。それで「価格調査団」はお休みしたというワケ。『ゲッターラブ!!』が1000円値下がりの2980円となった程度。前号で売り切れだった『マリオパーティ』は4980円、『ピカチュウげんきでちゅう』は相変わらずの大人気で、売り切れのまま。果たして来月の秋葉原価格はどうなるのだろうか? お楽しみに!

◆『ゲッターラブ!!』は、2980円なら文句ナシで買いのソフトだ!

◆「スマブラ」はかなりの品薄で、売っていても5780円くらい

各ハードのお値段

NINTENDO64	11700円
ゲームボーイカラー	7980円
ゲームボーイポケット	3480円
スーパーファミコンジュニア	6480円
AV仕様ファミコン	4980円
ドリームキャスト	29800円
セガサターン	11000円
プレイステーション	14700円
ネオジオポケット	3980円

1/23にプレイステーション本体が15000円に値下げ。それにあわせて発売された「ポケットステーション」は、あっという間に売り切れ、今でも全く見かけないほど品薄。それ以外のハードは、お年玉商戦が終わってひと段落といったところか。

『ウエットリス』ハイスコアコンテスト中間発表!

こういったコンテストは、いつも締め切りギリギリに応募が集中するけど、この『ウエットリス』はかなり早い段階からコンスタントにハガキが到着していたのだ。そこで感謝の意を込めて、1/31到着分までの中間発表をするぞ! これを見ての応募部門変更も大歓迎。豪華賞品を獲得しよう! でも締め切りまであまり時間がないからお早めに!

コンテスト応募用パスワードの場所

1・まずはモードセレクト画面で「オプション」を選択しよう
2・3Dスティックをどんどん左に動かして「RANKING」を選択
3・ノーマルモードの「コード」が応募用パスワードだ!

【上級部門】
応募基準点:1000万点以上
賞品:上位1名にゲームボーイカラー本体+α

暫定1位	神奈川県	和田海さん	93,561,630点
暫定2位	山口県	黒川剛さん	38,618,817点

【中級部門】
応募基準点:500万点以上
賞品:上位3名にお好きなイマジニアN64ソフトを1本

暫定1位	北海道	佐藤俊也さん	128,719,480点
暫定2位	茨城県	渡辺孝志さん	56,685,610点
暫定3位	静岡県	八木康介さん	8,386,672点
暫定4位	福島県	門真一政さん	7,456,512点

【初級部門】
応募基準点:5万点以上
賞品:上位5名にウエット(リス)ティッシュとダービーボール2個

なんとまだ応募ゼロ(苦笑)。もしこのまま応募が少ないままで、賞品が余った場合は、『ゲーム&ウオッチ ポパイ』と同じく、応募者全員の中から抽選でプレゼントするぞ。

応募締め切りは2月末必着だから、まだ間に合うぞ!

応募の決まり

官製ハガキに以下の6つの項目を、もれなく記入しよう。

1・応募部門
2・ハイスコア画面で入力した名前
3・獲得したハイスコア
4・ハイスコアのパスワード
5・住所・氏名・年齢・電話番号
6・ウエットリスの感想

【ハガキ記入例】
1・上級部門
2・y-endo
3・8,163,264点
4・saikounopazuru
5・〒108-1664
東京都○○区○○町8-16-64
雨漏 穴夫(32歳)
03-177-1101
6・完全な攻略法も特になく、ハイスコア獲得手順も様々なので、実に奥が深いパズルゲームですね。対戦プレイに面白い仕掛けがあると良かった。

※6つとも記入しないと応募が無効になってしまうこともあるから、くれぐれも注意して欲しい。

特に点数とパスワードは、ていねいな字で正確に記入してくれ。間違っていたり読めない場合は、せっかくのハイスコアが無効になってしまうぞ。ハガキを送る前に間違いや記入もれがないか、念のためもう一度よく確認しよう!

〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ 64ドリーム編集部
ウエットリス係

締め切りは2月末必着!

※電話での応募状況のお問い合わせなどにはお答えできませんのでご了承下さい。

いよいよ次号で最終結果発表!
『ウエットリス』日本一に輝くのは誰だ!?

● はみだし大通り
『ウエットリス』ハイスコアコンテストに、ハイスコア更新などで再度応募する際は、感想のかわりに「こうしてハイスコアを出した!」といったことを書いて下さるのも大歓迎です!

NINTENDO POWER書き換えタイトル一覧

ジャンル	ソフト名	容量(M)	SRAM(K)	メーカー	価格
ACT	スーパードンキーコング	32	16	任天堂	1000
ACT	スーパードンキーコング2	32	16	任天堂	1000
ACT	スーパードンキーコング3	32	16	任天堂	1000
ACT	がんばれゴエモン きらきら道中	24	64	コナミ	1000
ACT	スーパーメトロイド	24	64	任天堂	1000
ACT	クロックタワー	24	16	ヒューマン	1000
ACT	ストリートファイターIIターボ	20	なし	カプコン	1000
ACT	レッキングクルー'98	16	64	任天堂	3000
ACT	ドラえもん3 のび太と時の宝玉	12	なし	エポック社	1000
ACT	ドラえもん4 のび太と月の王国	12	なし	エポック社	1000
ACT	ロックマン7	16	なし	カプコン	1000
ACT	デモンズ・ブレイゾン 魔界村 紋章編	16	なし	カプコン	1000
ACT	がんばれゴエモン3	16	64	コナミ	1000
ACT	悪魔城ドラキュラXX	16	なし	コナミ	1000
ACT	スーパーマリオコレクション	16	64	任天堂	1000
ACT	ロックマンX	12	なし	カプコン	1000
ACT	ファイナルファイト2	12	なし	カプコン	1000
ACT	奇々怪界 月夜草子	12	なし	ナツメ	1000
ACT	ワギャンパラダイス	12	なし	ナムコ	1000
ACT	カービィボウル	12	64	任天堂	1000
ACT	スーパーボンバーマン3	12	なし	ハドソン	1000
ACT	超原人2	12	なし	ハドソン	1000
ACT	超魔界村	8	なし	カプコン	1000
ACT	ファイナルファイト	8	なし	カプコン	1000
ACT	キッドクラウンのクレイジーチェイス	8	なし	コトブキシステム	1000
ACT	ツインビー レインボーベルアドベンチャー	8	64	コナミ	1000
ACT	魂斗羅スピリッツ	8	なし	コナミ	1000
ACT	それ行けエビス丸 からくり迷路	8	なし	コナミ	1000
ACT	超魔界大戦 どらぼっちゃん	8	16	ナグザット	1000
ACT	奇々怪界 謎の黒マント	8	なし	ナツメ	1000
ACT	サンドラの大冒険 ワルキューレとの出逢い	8	なし	ナムコ	1000
ACT	スーパーワギャンランド	8	なし	ナムコ	1000
ACT	スーパーワギャンランド2	8	なし	ナムコ	1000
ACT	THE FIREMEN	8	なし	ヒューマン	1000
ACT	リブルラブル	4	なし	ナムコ	1000
ACT	スーパーマリオワールド	4	16	任天堂	1000
RPG	ウィザードリィ外伝IV ～胎魔の鼓動～	32	64	アスキー	1000
RPG	レナス2 ～封印の使徒～	32	64	アスミック	1000
RPG	Last Bible III	24	64	アトラス	1000
RPG	マザー2	24	64	任天堂	1000
RPG	大貝獣物語	24	64	ハドソン	1000
RPG	ブレスオブファイア II	20	64	カプコン	1000
RPG	FEDA	20	64	やのまん	1000
RPG	ダウン・ザ・ワールド	16	64	アスキー	1000
RPG	旧約・女神転生	16	64	アトラス	1000
RPG	真・女神転生II	16	64	アトラス	1000
RPG	ソードワールドSFC2 いにしえの巨人伝説	16	64	ティーアンドイーソフト	1000
RPG	ヘラクレスの栄光IV 神々からの贈り物	16	64	データイースト	1000
RPG	ミニ四駆レッツ&ゴー!! WGP2	16	64	任天堂	2500
RPG	ELFARIA II	16	64	ハドソン	1000
RPG	新桃太郎伝説	16	64	ハドソン	1000
RPG	ARETHA	16	64	やのまん	1000
RPG	ARETHA2	16	64	やのまん	1000
RPG	レナス[古代機械の記憶]	12	64	アスミック	1000

ジャンル	ソフト名	容量(M)	SRAM(K)	メーカー	価格
RPG	真・女神転生	12	64	アトラス	1000
RPG	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II	12	64	エポック社	1000
RPG	トルネコの大冒険 不思議のダンジョン	12	64	チュンソフト	1000
RPG	ソードワールドSFC	12	64	ティーアンドイーソフト	1000
RPG	イーハトーヴォ物語	8	16	ヘクト	1000
RPG	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	8	16	エポック社	1000
RPG	エストポリス伝記	8	64	タイトー	1000
RPG	ヘラクレスの栄光III 神々の沈黙	8	64	データイースト	1000
RPG	METAL MAX 2	8	64	データイースト	1000
SPT	スーパーファイヤープロレスリングX プレミアム	32	256	ヒューマン	1000
SPT	実況ワールドサッカー2	24	64	コナミ	1000
SPT	リングにかけろ	20	なし	メサイヤ	3000
SPT	スーパーパンチアウト	16	64	任天堂	3000
SPT	スーパーファミリーゲレンデ	16	64	ナムコ	3000
SPT	磯釣り 離島篇	16	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
SPT	海のぬし釣り	16	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
SPT	川のぬし釣り2	12	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
SPT	スーパーフォーメーションサッカー96 WCE	12	なし	ヒューマン	1000
SPT	ダービージョッキー[騎手王への道]	8	64	アスミック	1000
SPT	ワイアラエの奇蹟	8	64	ティーアンドイーソフト	1000
SPT	デビルズコース	8	64	ティーアンドイーソフト	1000
SPT	スーパーファミリーテニス	8	なし	ナムコ	1000
SPT	スーパー大相撲 熱戦大一番	8	なし	ナムコ	1000
SPT	ナムコットオープン	8	64	ナムコ	1000
SPT	スキーパラダイス with スノーボード	8	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
SPT	つり太郎	8	16	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
SPT	F-ZERO	4	16	任天堂	1000
SLG	幻獣旅団	32	256	アクセラ	3000
SLG	ときめきメモリアル ～伝説の樹の下で～	32	64	コナミ	1000
SLG	スーパーブラックバス3	32	64	スターフィッシュ	1000
SLG	ファイアーエムブレム聖戦の系譜	32	64	任天堂	1000
SLG	魔神転生II	24	64	アトラス	1000
SLG	タクティクスオウガ	24	64	クエスト	1000
SLG	Winning Post2 プログラム'96	24	256	光栄	1000
SLG	ダービースタリオン98	24	256	任天堂	2500
SLG	ファイアーエムブレム紋章の謎	24	64	任天堂	1000
SLG	アースライト ルナ ストライク	24	64	ハドソン	1000
SLG	伝説のオウガバトル	16	256	クエスト	1000
SLG	スーパーブラックバス2	16	64	スターフィッシュ	1000
SLG	デア ラングリッサー	16	64	日本コンピュータシステム	1000
SLG	スーパーファミコンウォーズ	16	256	任天堂	3000
SLG	牧場物語	16	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
SLG	AIII S.V.	16	256	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
SLG	ジ・アトラス	16	256	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
SLG	鋼鉄の騎士2 砂漠のロンメル軍団	12	64	アスミック	1000
SLG	鋼鉄の騎士3 激突ヨーロッパ戦線	12	64	アスミック	1000
SLG	魔神転生	12	64	アトラス	1000
SLG	ミリティア	12	なし	ナムコ	1000
SLG	鋼鉄の騎士	8	64	アスミック	1000
SLG	SUPER大航海時代	8	64	光栄	1000
SLG	ロードモナーク	4	64	エポック社	1000
SLG	シムシティー	4	256	任天堂	1000
PUZ	すってはっくん	24	64	任天堂	3000
PUZ	カービィのきらきらきっず	16	16	任天堂	3000

ジャンル	ソフト名	容量(M)	SRAM(K)	メーカー	価格
PUZ	マジカルドロップ2	16	なし	データイースト	1000
PUZ	POWERロードランナー	12	64	任天堂	2500
PUZ	どっすん! 岩石バズル	8	なし	アイマックス	1000
PUZ	上海III	8	なし	サン電子	1000
PUZ	CAMEL TRY	8	なし	タイトー	1000
PUZ	クオンパSFC	8	64	ティーアンドイーソフト	1000
PUZ	POWER倉庫番	8	64	任天堂	2500
PUZ	マリオのスーパーピクロス	8	64	任天堂	1000
PUZ	パネルでポン	8	なし	任天堂	1000
PUZ	す～ぱ～なぞぷよ ルルーのルー	8	64	バンプレスト	1000
PUZ	す～ぱ～ぷよぷよ	8	なし	バンプレスト	1000
PUZ	ドクターマリオ	4	16	任天堂	3000
PUZ	PUZZLE BOBBLE	4	なし	タイトー	1000
PUZ	コズモギャング ザ パズル	4	なし	ナムコ	1000
SHT	極上パロディウス	16	なし	コナミ	1000
SHT	PHALANX	8	なし	コトブキシステム	1000
SHT	ポップンツインビー	8	なし	コナミ	1000
SHT	パロディウスだ! ～神話からお笑いへ～	8	なし	コナミ	1000
SHT	AXELAY	8	なし	コナミ	1000
SHT	コズモギャング ザ ビデオ	8	なし	ナムコ	1000
SHT	グラディウス3	4	なし	コナミ	1000
SHT	SPACE INVADERS	4	なし	タイトー	1000
SHT	キャラバン シューティング コレクション	4	なし	ハドソン	1000
ETC	同級生2	32	16	バンプレスト	3000
ETC	晦 ーつきこもり	32	64	バンプレスト	1000
ETC	ファミコン探偵倶楽部PARTII うしろに立つ少女	24	64	任天堂	3000
ETC	平成 新・鬼ヶ島 前編	24	16	任天堂	3000
ETC	平成 新・鬼ヶ島 後編	24	16	任天堂	3000
ETC	かまいたちの夜	24	64	チュンソフト	1000
ETC	学校であった怖い話	24	64	バンプレスト	1000
ETC	魔女たちの眠り	24	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
ETC	Zooっと麻雀!	20	256	任天堂	3000
ETC	タワードリーム	16	64	アスキー	1000
ETC	夜光虫	16	64	アテナ	1000
ETC	大爆笑人生劇場 ～ずっこけサラリーマン編～	16	64	タイトー	1000
ETC	SUPER人生ゲーム3	16	64	タカラ	1000
ETC	ただいま勇者募集中 おかわり	16	64	ヒューマン	1000
ETC	スーパー将棋2	12	64	アイマックス	1000
ETC	ドカポン3・2・1 ～嵐を呼ぶ友情～	12	64	アスミック	1000
ETC	ハロー! パックマン	12	なし	ナムコ	1000
ETC	スーパー花札2	8	なし	アイマックス	1000
ETC	RPGツクール SUPER DANTE	8	256	アスキー	1000
ETC	ドカポン外伝 炎のオーディション	8	なし	アスミック	1000
ETC	決戦!ドカポン王国IV ～伝説の勇者たち～	8	64	アスミック	1000
ETC	プロ麻雀 極III	8	64	アテナ	1000
ETC	大爆笑人生劇場	8	なし	タイトー	1000
ETC	SUPER億万長者ゲーム	8	64	タカラ	1000
ETC	弟切草	8	64	チュンソフト	1000
ETC	スーパー桃太郎電鉄II	8	64	ハドソン	1000
ETC	囲碁倶楽部	8	64	ヘクト	1000
ETC	真・麻雀	4	64	コナミ	1000
ETC	スーパートランプコレクション2	4	なし	ボトムアップ	1000

2月10日現在 SFC&GB発売カレンダー

NP…SFC書き換えシステムNINTENDO POWERの書き換え用ソフト。
C…ゲームボーイカラー対応ソフト。
P…ポケットプリンタ対応ソフト。

スーパーファミコン

【発売日未定】

ぷぷる/TAB/アクセラ/未定/NP
ファイアーエムブレム トラキア776（仮）/SLG/任天堂/未定/NP

ゲームボーイ

【2月発売】

26日 ハムスターパラダイス/アトラス/ETC/3980円/C/P
26日 ポヨンのダンジョンルーム/RPG/ハドソン/3980円/C

【3月発売】

11日 ビートマニアGB/SLG/コナミ/4300円/C
12日 おはスタ やまちゃん&レイモンド/PUZ/エポック社/3800円/C
12日 ドラえもんカート2/RAC/エポック社/3980円/C/P
12日 もんすたあ★レース2/RPG/コーエー/3980円/C/P
12日 甲子園ポケット/SPT/魔法/3980円
12日 王ドロボウJING エンジェルバージョン/RPG/メサイヤ/3980円/C
12日 王ドロボウJING デビルバージョン/RPG/メサイヤ/3980円/C
15日 バーガーバーガーポケット/SLG/ギャップス/3980円（予）/C
19日 プロ麻雀 極GBII/TAB/アテナ/4200円/C
19日 女神転生外伝ラストバイブル/RPG/アトラス/3980円/C
19日 決闘ビーストウォーズ ビースト戦士最強決定戦/ACT/タカラ/3680円/C
19日 大貝獣物語 THE MIRACLE OF THE ZONE2/TAB/ハドソン/3980円/C
25日 パワプロクンポケット/SPT/コナミ/未定/C
26日 加藤一二三九段の将棋教室/TAB/カルチャーブレーン/3200円/C
26日 坂田吾朗の連珠教室/TAB/カルチャーブレーン/3200円/C
26日 ポケット電車2/ETC/ココナッツジャパン/3980円/C
26日 QuiQui/SLG/魔法/3980円/C

【春発売】

アザーライフ アザードリームスGB/RPG/コナミ/未定/C
ハイパーデカスロン（仮）/SPT/コナミ/未定/C
ポケットG1ステイブル（仮）/SLG/コナミ/未定/C
ラリーチャンプ（仮）/RAC/コナミ/未定/C
ワールドサッカーGB2（仮）/SPT/コナミ/未定/C
きせかえ物語/SLG/バックインソフト/未定/C/P

【4月発売】

2日 SD飛龍の拳外伝EX/ACT/カルチャーブレーン/3980円/C
2日 学級王ヤマザキ ゲームボーイ版/ETC/コーエー/3980円/C
2日 信長の野望 ゲームボーイ版2/SLG/コーエー/4800円/C
9日 プロ麻雀「兵」GB/TAB/カルチャーブレーン/3980円/C/P
16日 女神転生外伝ラストバイブルII/RPG/アトラス/3980円/C
23日 トップギア・ポケット/RAC/ケムコ/3980円/C専用/振
23日 パチパチパチスロ部～ニューパルサー編～/TAB/スターフィッシュ/3980円/C
28日 シャドウゲイト リターン/ADV/ケムコ/3980円/C
4月末 人生ゲーム 友達たくさんつくろうよ!/ETC/タカラ/3980円/C/P
ゴルフDEおはスタ/SPT/エポック社/3980円（予）/C
ディノブリーダー3/RPG/J・ウイング/4800円（予）/C

【5月発売】

下旬 白江七段の囲碁教室/TAB/カルチャーブレーン/3200円/C
下旬 ファミリートランプ/TAB/カルチャーブレーン/3200円/C
下旬 本格将棋「聖」/TAB/カルチャーブレーン/3200円/C
ハローキティのマジカルミュージアム/PUZ/イマジニア/3500円/C/P
あにまるぶりーだー3/RPG/J・ウイング/4800円（予）/C

【発売日未定】

ウルトラベースボール/SPT/カルチャーブレーン/3980円/C
シェラザード伝説/RPG/カルチャーブレーン/3980円/C
スーパーチャイニーズファイターDX/ACT/カルチャーブレーン/3980円/C
飛龍の拳スタジアムGB リアル/ACT/カルチャーブレーン/3980円/C
銃鋼戦記バレットバトラー/RPG/コナミ/未定/C
漢字BOY/ETC/J・ウイング/3980円（予）/C
ポケモンピンボール/ACT/任天堂/未定/C/振
ドンキーコングランド2/ACT/任天堂/未定/C
ポケットモンスター金/RPG/任天堂/未定/C
ポケットモンスター銀/RPG/任天堂/未定/C

ゼルダの伝説　時のオカリナ

感動をありがとう! 宮本茂 インタビュー

もう一度宮本さんと『ゼルダ』の話をしよう!

宮本茂

SHIGERU MIYAMOTO
ZELDA LONG INTERVIEW
ENCORE

こんにちは宮本さん 64ドリームです!

さっそくですが、宮本さんは完成版で遊ばれたんですか?

■うん。一応遊んでますよ。開発中は通して遊べなかったのでね。

名前は何にしたんですか?

■あの…、恥ずかしい。…ふつうは「ミヤホン」なんですよ。…どれやったかな…。いや、やっぱり「ミヤホン」にしといてください(笑)。

かかしの歌は?

■自分で仕込んだかかしの歌はないです。でも、いっぱいあるんやけどね。

マンガ家の中植君は、宮本さんが前回のインタビューでおっしゃった「笑点」のテーマを入れてるそうです。

■でも、アレ、ムードがないよね(笑)。

エンディングで聴いたらがっかりしますね(笑)。

■座布団が飛んでくるって(笑)。

いちユーザーとして『ゼルダ』を見られていかがですか?

■それはやっぱり見られない。ユーザーとしては見られないので、僕はユーザーとしての触りごたえというのを見るだけなんですね。ユーザーとしてゲームがおもしろいかどうかはわからないです。プレイしていると、知っているからおもしろいというふうにどんどん入っていくことになるんですよね。知らない人の気分で評価するのはムリやね。

98年末『ゼルダ』で動いたN64

98年末は『ゼルダ』だけではなくて、N64全体が調子よかったですよね。その要因は何だと思われますか?

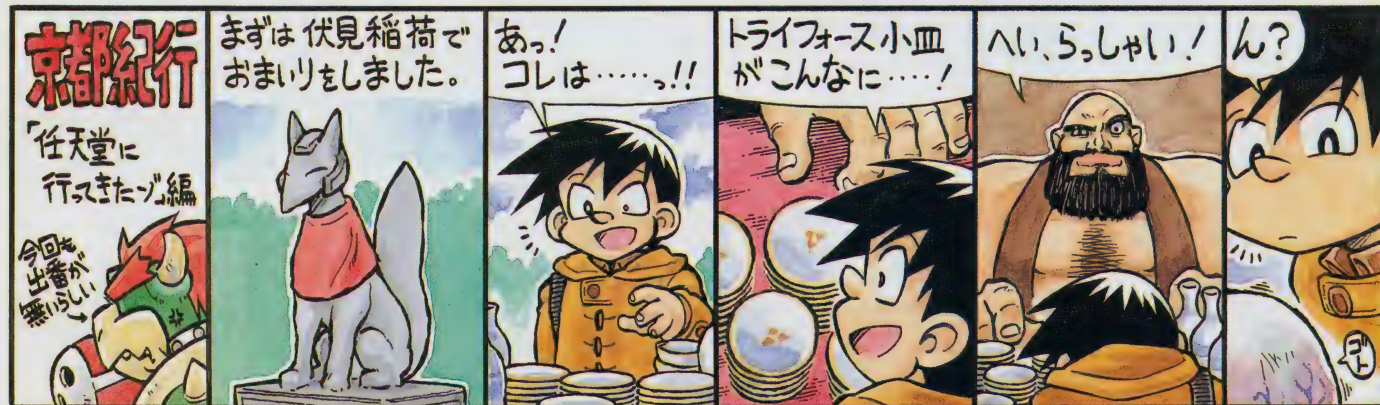
■…(しばし沈黙)…難しいですね。…あのね、僕らはずっと変わっていないんですよ。任天堂ってやっぱりマジメにゲームに取り組んできていると思うし、まあ、「64ドリーム」もそれについてきてくれてはるし、で、一生懸命やっても報われへんっていうのが世の中なんで…。ただ、98年末からは、ちょっと報われる雰囲気になってきたと思ってるんです。僕らがやってきたことはずっと変わってきてないんやけどね。その要因としてはタイトル数がそろってきたということや、コマーシャルをたくさんうったというのもありますけど、僕が「あんまりよくないな」と思っていることは、「他のがイマイチやからね」というムードが、「任天堂がよくなってきた」というムードにつながってきていることなんです。そう思いません?

つまり、PSなどがパッとしなかったから、N64がいい雰囲気に見えているだけ、というムードがあるということですか?

■「両方を買おうよ!」っていうんじゃなくって、「やっぱりN64のほうがいいかもね」みたいなことだと、相変わらず競争やねん。そんな競争やなくって、N64を含めてビデオゲーム業界全体がうまくいって、広がっていけばいいんやけど。数字的にはいちおう大きくなったんで、ゲーム業界全体にとって危険な年末だったとは思っていないんやけど、やっぱり比較論が後押ししてるのがちょっとイヤやと思うんです。結局、「いや、対抗馬がなかったからですよ」っていう話になっているやないですか。「変なモノを出してユーザーを失望させたら将来がない」って気持ちで取り組んでいるわけやから、そういう意味での企業全体の緊張感というものはすごく必要やと思うんやけど、相手がいて、それに勝つだけのために何かをするというのはすごく不毛やと思うんですね。それでは消耗するだけやし。

ゲーム業界全体が活性化すればいいと…。

■うん。「ゲームはもう必需品になりました」とか「インターネットとか言っ

マンガ◆中植茂久

はみだし宮本さん①

Qもし宇宙人にビデオゲームを1本だけ紹介するとしたら何ですか? A『スペースインベーダー』って言うなって?(笑)やっぱり『パックマン』かなあ…。
Qタイムマシンに乗れるとしたらどこに行きますか? A難しいな。でも、恐竜のいる時代に行きたいですね。あと、10年後に自分は家族とどうなっているかとか(笑)。

てるけど、やっぱりゲームには勝てへんよね」とかいうムードのほうが大事なんやけど、「ゲームもインターネットの方に行かないと、今のままじゃネタ切れですよね」みたいなムードってすごくよくないと思うんですね。

『ゼルダ』が売れたのはそういうムードとは関係なく、いいゲームだったからという理由がいちばんだと思いますよ。

■昨年の春からずっと「広告宣伝をどうするか?」とかいろんなことをみんなで真剣に動いてきたんだけど、やっぱり夏までは空回りな感じできたんですね。そこで単純に結論を出さずに年末まで待って、いろんな批判はあったけども、結果的には成果が出たのでよかったと思うんですけどね。やっぱり世間に対しては伝えることが大事なんで、寡黙になって「オレの作るモノを見ろ」っていうのもおかしいワケでね。あと、任天堂が「ウチのがいいから買え」っていうCMをしがちなんやけど、まあ、昨年の後半はそういうのが少なかったっていうのもよかったかなと思いますね。

最近はCM戦略に関しても、宮本さんの意見がかなり繁栄されるんですか?

■いや、まったく関わらないわけやないんやけど、直接は何もしないですね。どっちかって言うと単なるユーザーとして「こういうことをすると任天堂がこう見える」と言うくらいで。ホント言うと『F-ZERO X』や『1080°』を年末にもういちど再販したかったんですけどね。いま、インターネットの「ほぼ日」で『1080°』の特集なんかをしてくれてはるんやけど、ああいうのでもう1回『1080°』の注文がきたりすると、初めて任天堂が言ってきたことが正しかったと言えると思うし、結果が出せると思うんですよね。一般のユーザーからすると「え〜? 1年前

ほぼ日刊イトイ新聞
http://www.1101.com

↑超おもしろい『時のオカリナ』特集も連載していた糸井さんのHP。(ほぼ日刊イトイ新聞。糸井重里さんのHP。http://www.1101.com)

の商品やろ。それをまだ定価で買うなんて考えられへん」ってなりますよね。でも、本に関してはそういうことにすっかり馴らされているんですね。例えばある作家の20巻目を買ったらすごく気に入ったので、「じゃあ、1巻目からそろえよう」ってことで定価で買いにいくわけでしょ。ゲームの場合は「えっ、1年前のモノやろ」っていうのがみんなが作ってしまった文化なんですよね。だから、そうじゃない流れをN64で作れないかなと思っているんです。そうすると、職場も健全になるし、クリエイティブが健全になれば、消費も健全になっていく。ゲーム戦争とか低価格販売合戦みたいなことが続いたら、営業のところからスタートしてそれがあちこちでどんどん悪循環をおこしていって、結果として開発の現場が苦しいことになる。それが結局ユーザーの受け取る商品に影響を及ぼしていくということなんですね。そういう理想論があっても、昨年のような状況では「諦めるべきかな。世の中はそんなキレイなものじゃない」と感じてたんですけど、年末の状況をふりかえってみると「そう捨てたもんでもない」って感じで最近は過ごしていますね。

老若男女がハマる『ゼルダ』の魅力

■ところで「64ドリーム」では、まだ『ゼルダ』の記事を扱えますか?

必須攻略については読者は求めていないと思いますし、やる時期ではないと思います。このインタビュー記事が出るのは発売から3ヵ月後ということで、みんなの共有体験としての特集をやりたいと思っているんです。

■『ゼルダ』に対して怒りをもった人も何人かいたでしょ。

「クソゲーだ」ってハガキに書いてきた人もいましたね。

■そういう人は、おそらく3Dスティックと3D空間に慣れていないんだと思いますね…。たまに、ものすごい怒りの手紙がきたりしますよね。アンケートを見ておもしろいのは、「次作は3Dでなかったら買う」って(笑)。

昔からの思い入れを持ってるファンというのは難しいでしょう。

■おもしろいのは、30歳後半から40歳台の人で「自分でプレイするのはちょっとダメだけど、子どもといっしょに楽しんでいます」というのが結構多くなってきて、それはよかったと思いますね。

中植君のお父さんは50代なんですが、すでに2回クリアして3回目を遊んでいるそうです。

■ありがとうございます(笑)。実はね、僕の嫁さんがやっているんです。昨日もバタバタ忙しいはずなんやけど、帰ったら『ゼルダ』やってんの(笑)。

(一同爆笑)

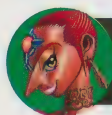
■もともと嫁さんはゲームを全然しない人だったんです。それでゲームにハメてやろう思うて、さりげなく『テトリス』を持って帰って、ちょっと説明しておいたんですよ、エサのように(笑)。でも、ハマらなかったんです。キーチェーンがブームになった頃から『テトリス』をたまにやるようになっていたんですけど、ほかのゲームを持って帰ってもやらないんです。ところが『ゼルダ』は違ったんです。子どもが友だちと話題にしたり、兄弟でも話をしながらやっているので、ちょっと興味を持ってやってみたら動かせなくて、「まっすぐ走れない」というのをみんなに冷やかされているうちに、やる気になったようなんです。怖いところは子どもにやってもらってね。子どもにとっても先のほうに進んでいるので自慢になるんですね。「ここはな、こうしてな、ああしてな」なんてコミュニケーションがとれるでしょ。それで、3つのファイルが兄キと弟と嫁さんになって、遅れながらもついていってるんですね。

いま、どのあたりを?

■まだね、ドドンゴの洞窟をやっていますね(笑)。

お母さんにとっては息子さんが頼もしいと感じられたりするんじゃないですか?

■あはは(笑)、かなあ。ただ、耳年増になっていて、まだ子ども時代なのに闇の神殿の情報を知っていたりするんです(笑)。

はみだし宮本さん ②
Qいまいちばん腹の立つことは何ですか? Aクルマの窓からタバコを捨てる人って腹が立ちますね。どういう風に育ったんやろうねえ。あと、無意識にやってんやろうけど優先座席に座る若い子。優先される人がいなかったら座ってもいいという理屈もわかるんやけども、遠慮することもあるから、座らんようにしたほうがいいと思う。

任天堂によせられた評価あれこれ

『ゼルダ』に関する評価で印象に残ったものはありますか？

■ずっと2年間『ゼルダ』についていろんな取材で聞かれて、「温度を感じる」とか「空気を感じる」とかいろんなことを言いつつも、「それは一体何なんですか？」って不思議がられてきたんですね。それがいざ発売されてみると、そういったPRに使ってきた言葉が向こう側から出てきて、それがいちばんうれしかったことですね。「あ、ちゃんと伝わってるんや」と思って。「作っても伝わらんかったらどうしよう」って思っていたんですよ（笑）。やっぱり、見せるまでわからんと。今回いちばん思ったことは、触ってもらうまでは評価ってわからないし、作る側のアイデアというのはなかなか伝わりにくいということですね。だって、「馬に乗れるんですよ」くらいしか言うことがなくって（笑）。「それがどうしたんですか？」って言われると、「いやあ、いいですよ～」っていうことくらいしか言えなくてねえ（笑）。

GANON

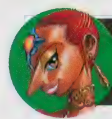
つらい評価では？

■「自由にしたらいいと言われても、この程度の仕込みじゃまだまだ自由に遊べるにはほど遠い」というのがいちばんつらい評価ですね…。あと、ドキッとするのはね、「ツメが甘かったですよね」っていうやつ（笑）。

他には？

■「『ゼルダ』はガノンを倒すまではおもしろいけど、ガノンを倒してからはクソゲーだ」っていうやつ。これはなかなか痛い思いをしますね。なぜかっていうと、僕らはね、ガノンを倒してからでもガノンを倒す前のバックアップデータを残すようにしているんで、「競馬や釣りぼりや流鏑馬なんかでいつまでも遊べるでしょ」って思って作っているんですけども、ストーリーを追っていく人にとってはガノンを倒したらガノンを倒したあとのハイラルで遊べるべきやと考えるみたいなんですね。あと、ストーリー自体も腑に落ちない終わり方をしているんで、そのあたりのフォローも欲しかったという意味あいもあるんでしょうけど、作る側からすると平和になったハイラルを作るとなると、開発期間があと半年以上のびて、メモリも1.2倍くらいになるんですよね。パーフェクトを目指すためにはやらなアカンのでしょうけど、それはカンベンしてほしいんですね。たしかに、それを言われるといちばん痛いところではあるんですが…。

前回のインタビューのあとに渡米されたと思うんですけど、日米の評価の違いはありましたか？

■同じ。アメリカの取材の人たちも同じで、しかも日本よりももっと極端に「大自然を感じた」とか、「こういう発想はどういったところから出てくるのか？」とかいう質問が多かったです。E3の頃からだと思うんですけど、「ゲーム作りのハードルがこれで高くなる」という言い方をしてたでしょ。それが発売されてからも変わらないのがありがたいですよね。

ハイラルの広さと自由度について

自由度の問題なんですが、「この程度の自由か？」って指摘する人たちは、広さのことを指摘しているんですか？

■広さに関しては経験のなせるワザかなと思えるくらい、「大きさはほどよい」という意見が圧倒的に多いんですよ。

宮本さんのアタマで描いていたハイラルは、あのくらいの広さだったんですか？

■遊んだときにほどよい広さのハイラルってあれくらいかなと思って…。できあがったものが一発で通ることはあまりなく、けっこういじくることが多いんですけど、広さに関しては思いどおりかな。

全体マップを見ると、ハイリア湖の西側があいてるのがもったいないなあと思うんですが…。

■全体の広さで言えばもっと欲しいところやろうけど、自由にウロウロしてってなってくると、自分でもガマンができる限度かなと思ったんですけどね。ただ、迷いの森とゾーラ川が全体マップでつながっているのに、ゴロンシティと迷いの森のワープ（地下でつながっている）が、もう少しきれいに整理できたらって思いましたね。

シリーズの定番の沼がありませんでしたね。

■ああ、そうやねえ。自然の全体を作

ホントはハイラルに断崖絶壁の海がほ

はみだし宮本さん③
Q新しいN64ユーザーに遊んでほしい3本は？ Aこれまで出たソフトでは『1080°』と『007』と『マリオ64』。これから出るソフトでは『テュロック2』。夏になったら『ウエーブレース64』がいいんやないかと思うしね（笑）。もし、どっかの店頭で2000円くらいで見かけたら買うべし、どのソフトも（笑）。

りこむので技術的にはカンタンにできたんやけどね。また、沼用のアイデアを考えんとアカンし…。不満としては海がないところ。いちばん下流にハイリア湖を置いたんで、もう海をつけられない。ホントはいちばん上流の山の上なんかに巨大な湖があって、いちばん下が海で、反対側から見ると断崖絶壁になっているというくらいにしたかったんですけどねえ。その名残が、ゲルドの谷に入ったところの段差のあるところなんですね。ホントはラフな地形の頃にはもっと大きな絶壁があって、そこから湖や海が一望できたらいいなあと思っていたんですけどね。

風のムードとダンジョンの臭い

『ゼルダ』のよさというのは、遊ぶ人によって遊び方が変わってくるというところにもあると思いますが。

■そういうものを作りたいんです。だから、「どこどこのボスキャラをやっつけるのが難しい」と言われても、作家としては傷つかないんです。でも、さっき言ったことですが「この程度のしかけじゃ自由に遊べない」って言われると傷つくんです。そうなると、まだまだ制作期間もたりないし、メモリも足りんし。どこの石ころをどけても、何かがあるくらいモノがいっぱい詰まっていたほうがいいと思うし。やっぱりたりないモノもいっぱいあると思うし。自然があると言いながら、風は本格的に感じるところまで作れへんかったし…。

ゾーラ川やハイリア湖畔ではそよ風のムードを感じましたよ。

■風のムードというのは一生懸命作ったんやけど、風そのものをアイデアに取り込むとかいうところまではできていないんです。それは僕の時間がたりなかったんです。

臭いの部分がいちばん弱かったですね。

■そうやね。臭いはもっと難しいからね。

やっぱり臭いもグラフィックに頼るしかないんですか？

■いや、臭いというのは温度とつながっているところがあると思うんで、やっぱり音とそこにある素材そのもの…、グラフィックに頼る部分も大きいけどね。でも実際に臭いってつけられへんので、冷たく感じるか、暖かく感じるかっていう部分の延長線にあるものと思うてんやけどね。まだまだ深いね、このテーマは。

ユーザーの実生活の体験にたよる部分ってありますか？

■それは、もう絶対にそうです。だから、小さい子ほど臭いはわかりにくいでしょうね。

人気キャラランキング

最新号で人気キャラと苦手なキャラのランキング結果が出ているんですが…（と3月号を出す）。

■ルト姫は好きなキャラの上位にくると思うてたんやけど（3月号では好き/12位・苦手/3位）。

苦手なキャラという質問なのに、ほとんどボスキャラがいないんですよね。

■そうやね、ボスはやさしかったんかな。スタルフォスのほうがボスより上にいるし。リーデットは何回も出てくるし、それだけアタマに残ってんのかなあ。大妖精が苦手の8位（笑）。

大妖精のビジュアルにはびっくりしましたよ（笑）。

■僕もビックリしたんです（笑）。けどね、大妖精ってコンテは渡していないんですよ。そしたらある日突然できてて、僕もビックリしたんで「いいかな」って（笑）。それまで、アカデミー賞のオスカー像みたいなやつがいたんですよ。それじゃあ「寂しいなあ、違うなあ」と思って、スケッチを描こうかなと思ったんですけど、ありきたりなものしか描けへんで放っておいたんですよ。気がついたら、突然「ホホホホッ」って笑ってたんで（笑）、まいったなあって。

◆大妖精のモデルがクリーチャーズの伊藤紅丸さんではとのウワサあり。ヒョウ柄だし

あれ、ボスキャラと間違えました（笑）。これを倒せば魔法がもらえる！って。

■正しい（笑）。僕は好きですね、インパクトがあって。

そのランキングを見られて意外なヤツってありますか？

■大妖精はもっと苦手の上位にいるかと思ってた（笑）。あと、苦手なキャラでルト姫が3位なのは、やっぱ、手こずらせたからかなあ。

あとは、性格がこましゃくれた感じがあるからとか…。

■ああ、そうか。生意気ですよね、ゼルダ姫も。…みずうみ研究所の博士も入っていないですね。結構いい味を出してると思うんですけどね。名前がないからかな。あと、かかしも入っていないですね。かかしはかわいそうやな、ニワトリまで入ってんのに（笑）。

ナビィの順位が低いのは、ちょっとうるさかったからですかね。

■ああいうのがいちばん難しいんですよ。いろんなレベルの人に適度なヒントをあげるシステムを作るというのは、ゲームを1本作るくらい大変なことで、しかもゲームの仕様が全部決まってからでないと入れられないんで、ホントはやるべきじゃないくらい難しいことだったんです。でも「こいつはバカや」ってことで大目に見られているけれど、もうちょっと賢くすると、「こんなとこでバカやった」ってもっと際だってくるんです。ウチの子どもが「お父さん、子どもにもどってナビィが『デスマウンテンが変や』って言ってるけど、ちっとも変やないで」って（笑）。それで手帳にメモとって、「担当者に言うとくから」って（笑）。

（一同爆笑）とんでもないバグはあったりしましたか？

■致命的なものはないです。ただ、僕が申し訳ないなと思っているのは、バグじゃないんですけど、デクの樹の中でクモの巣に飛び降りるネタが、ちょっとずれるとだめなんですね。で、「惜しかった」みたいな表示が全然ないので、「飛び降りたのに違う」って思い延々と悩んだ人が結構いるんですね。それは設計上の範囲設定の問題なんですけどね。ここで引っかかった人には、たいへん申し訳ないと思っています。

はみだし宮本さん④ ボスキャラはデザイナーとプログラマーに任せっきりでしたね。アイデアというよりデザインから入ったものもあって、アイデアをどうまとめるかというのがたいへんなところもあったようですね。プログラムと一体になったクリエイティブなんで、任せないと思惑通りのものが作れないというくらいデリケートな世界なんです。

同じシステムを使った別の『ゼルダ』を

もともと64DD用に開発を始められた『ゼルダ』をカセットに路線変更されたわけですけど、そのメリットはなんだったんですか？

■いちばん大きかったのは、ダンジョンなどの設計が楽になったことですね。実は64DDでやるとダンジョンの入口に入るときに、ダンジョンの情報を本体のRAMのほうにドーンと読み込んできて、その中で動かすんですけど、カセットの場合はダンジョンの中を動いている最中も内部でメモリの入れ替えが行われているんです。隣の部屋に入るときに一瞬暗くなって、それがパアッと明るくなったりしますが、あれも全部中味を入れ替えているんです。そういう意味で、カセットの中に詰まっているいろんなプログラムを多彩に組み合わせて使えるんですよ。で、64DDにしたときの魅力は、逆に1個ずつの大きめのプログラムを運ぶことができて、ムービーのデータがたくさん入っていても、読み直せばいくらでも出せるんです。

それは、本体のRAMを増設しているということですね。

■本体側のメモリを増設したカセットやったらいちばんいいんですけど。だからカセットに方針を変えたことで、本体側のメモリも4M減ったんで、いろんな設計変更はあったんです。一長一短なんですね。あとは、バックアップが大きいんで、それを活かせるようにしていたんですが、当然、64DDはレスポンスが遅いわけですよ。アクション性なんかで。それで最終的にカセットのほうを選んだんですけどね。

こども時代にマメをまいて嵐の歌を吹くと、ビローンとツタが伸びてきますが、あれは64DD用のネタだったんじゃないですか？

■64DDでもっと複雑なことをしたかったんですけどね（笑）。カセットになったんでワリと単純な仕様に落ちつきました。

本当はあれに登っていけたんですよね。

■まあ、それを作るだけの時間があったかは別にしてね。もっと、時間の変化で変わっていくものを残していくとか、どこかを歩くと足跡がぜんぶ残っているとかみたいなことをやりたかったんです。

←ジャックとマメの木そのままの、ナイスなネタ。登りたいよな…。

■今『ゼルダ』のシステムを使ったゲームを、64DDに絞らずに、何か作れないかと考えているんですよ。『ゼルダ』をやり終わった開発のメンバーがまったく違う新しい仕事をしたがっているわけでもないし、もう1回『ゼルダ』のようなゲームをゼロから作り始めるのももったいないので、せっかく作った素材を使って何かできないかということでね。

64DD版はどうなるんですか？

■64DD版はダンジョンの差し替えだけができるようにしているんですけど、それ以外のところも差し替えようとすると、プログラムごと作り直しになるんです。だから、カセットタイプのものも作れるんじゃないかということで、現場のスタッフと検討しているところなんです。

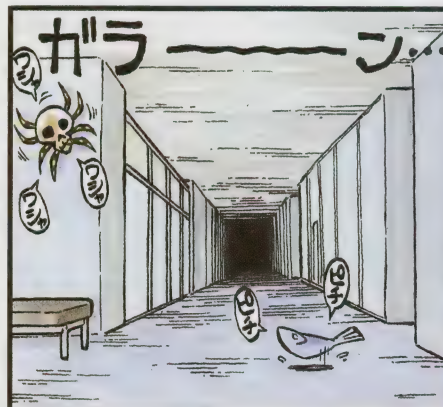
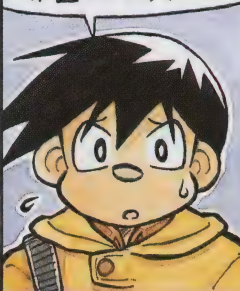
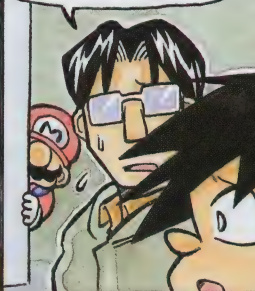
たとえば「ゲルドの修練場・新館」というカセットを出すとか…。

■いや、それはね、わからないです。たとえばガノンを倒してからの先の話ということもできるし。遊び終わってみて、ダンジョンのデザインが変わることがおもしろいという人もいるでしょうけど、今度の『ゼルダ』のいちばんの魅力というのはダンジョンの攻略が変化することじゃないなという意見はずっとあるんです。だから、「裏ゼルダ」というのは遊びきった人が、もう1回遊び直すというところではおもしろいと思うんですけども、『ゼルダ』をさらに遊ぶという意味では、そうじゃなくって、イベントをもっとどうするかとかいうことですよね。ここから先はあんまりしゃべれないんですけども、そのようなことを作りたいというスタッフもたくさんいて、そのためにツールの改造をしたりしているんです。たぶん、春すぎくらいになれば次の『ゼルダ』がどんなカタチに落ちつくのか、年内に出るのか、それとも来年になるのかという、発売時期を含めた発表をしようと思ってます。

64DD版は出ると思っていいんでしょうか？

■それはまだ確定していないです。ウチはデータを作って↙ ↙おいて、それを結果が出てから決めようと思っています。

64DDについては「本当に出るの」っていう不安な声がいっぱい寄せられるんですが…。

■僕らもソフトを作っていて「これな

はみだし宮本さん⑤ この前ドイツのお城を見に行ったときにね、ゴシック建築の教会の中に鐘つき塔があったんですよ。で、木の細い一方通行の階段があって、そこを登っていきながら「登り切ったところに料金所があったら笑うよね」って言ってたら、ほんとに料金所があったんですよ（笑）。おとなカカリコ村のロングフックで入る風車小屋の細い階段は、↗

企画中です。

ら欲しい」って言われるかどうかが勝負なんで、鋭意『マリオアーティスト』関係の仕上げや「裏ゼルダ」をやっているんですが、それらを並べて営業の最終的な判断がどうなるかでしょうね。それにまかせようと思っています。このような考え方は去年の夏から変わっていないんです。

「裏ゼルダ」についてなんですが、たとえば森の神殿のダンジョンでネタが変わっても、そこで得られるのが結局弓矢だったらあんまり楽しくないと思うんですが…。

■現場でも、遊びつくしたあとならそういうのもありだけれど、それを完全な1本の製品として考えると作る方もそんなに楽しくないという意見もあって…。だからシステムとしては作ってあるけれど、製品までまとめるかは検討中というところなんです。1作目の『ゼルダ』の「裏ゼルダ」というのは確かに面白かったんですよ。で、その面白さって何やったんかというのをもう1回考えながら検討しようと思っています。

TWINROVA

コツコツ作り続けた先に…

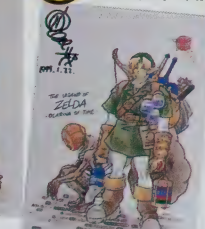
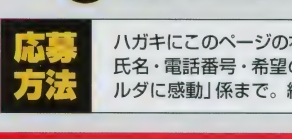
『ゼルダ』を作り終えたことで見えたビジョンとか、あるいは学んだことはありますか？

■僕はやっぱりウンチクをたれているよりも、現場でやってるときのほうが力が出るんやなあって思いました。だから、ずっと現場をやらなアカンやろうなって思います。僕はね、追い込まれないと働かないタイプなんですよ(笑)。

(一同爆笑)。あはは、部長の発言じゃないですね(笑)。

■ありきたりやけど、コツコツ作り続けていこうと改めて思いましたよね。コツコツ作っていけば、どっかで見てくれてる人は見てくれてるというか。…なんか、乙女の心みたいやね(笑)。N64のよくない状況が続いていたとき、降参して128ビットの新ハードを出したわけでもなく、『ゼルダ』や『バンジョー』や『ピカチュウ』を出して、それでCMをうっただけやのに、新発売のハードくらいに売れたわけですから、それはスゴイなあと思いましたね。そういうことが業界の歴史に残っていけば、もうちょっと「ソフトの時代や」という意識もしっかり根づくかなと思って…。そんなことを『ゼルダ』をやり終えて感じましたね。

宮本さんサイン入り!! 読者プレゼント

1. オカリナ(5名)
2. 中植こどもリンク(1名)
3. 中植おとなリンク(1名)
4. 中植キングゾーラ(1名)
5. 戦うポストカード(1名)
6. ねらうポストカード(2名)
7. 限定版オカリナつきサントラCD(1名)

応募方法 ハガキにこのページの右上にある応募券を貼り、住所・氏名・電話番号・希望のプレゼント番号を明記して「ゼルダに感動」係まで。締め切りは3月20日必着。

それがネタもとなんです。ああいう、狭いところがあるとどんどん入っていきたくなるよね。で、その奥に広い場所があったらうれしいよね。だから、ホントはダンジョンにつながっていればよかったんですけどね。でも、いいでしょ。さんざん期待して登った先にいたのがニワトリだけっていうの。ナイショでおいたら「誰や！こんなところにニワトリおいたんは！」って怒られたんですが(笑)。

ゼルダの伝説 時のオカリナ

開発スタッフ一問一答

まじめな疑問からヘンテコなナゾまで、ゲームの気になる部分をまとめて質問。任天堂開発スタッフが真剣に答えます!

Q 釣りぼりでは最大何センチのサカナを釣り上げることが可能ですか?

A 最大81センチ釣り上げられます。がんばってみてください(森田・ボスプログラマー)。

◆しずむルアーやハイラルどじょうなど、秘密のやたら多い釣りぼり

Q ジャブジャブさまのダイオクタをデクの棒1発で倒せるようにしたのはなぜですか?

A デクの棒は折れやすいけど、こどもの時に持てる武器の中では最大の攻撃力を持っています。また、剣タイプの武器はジャンプ斬りすることで攻撃力が倍になりますので、ダイオクタを1発で倒せるのです(小野塚・ゲームシステムディレクター)。

Q 黄金のスタルチュラのごほうびが51匹から99匹まで何もないのはなぜですか?

A 子供にかかったキンスタ(黄金のスタルチュラのことを、開発チームでは略してこう呼んでいる)の呪いと、親にかかったキンスタの呪いとは、呪いのパワーが違うので、親が元の姿にもどるには、子供の5倍のキンスタを倒さなければいけなかったのです。その親からもらうごほうびにありつくには、ちょっと苦労してもらう必要があります(山田・システムディレクター)。

Q メダマガエルをあっさり目薬の材料にしてしまうのは、かわいそうだったのですが…。

A ははは。そうですね。でもハイラルでは、薬効のあるものとして、昔から使われていたものですから、キングゾーラもみずうみ博士も特にかわいそうと思わなかったのでしょう。かわいそうだけど、暮らしに役立つ生き物ってたくさんあるんですね。ハイラルの各地方では、こうして人間の役にたってくれた動物のために、年に一度、慰霊祭が行われるそうです(小泉・3Dシステムディレクター)。

Q ルト姫の頭の横についているのは何ですか?

A こどものころは目です。ってことは四つ目。気持ち悪い? こどもルトってサメをイメージしてデザインしているんです。シュモクザメっていうやつ。そのシュモクザメが人間の子供を頭からかじって…っていう夢のない話。おとなの時は…穴あいてますねぇ。「気孔」みたいなものに変化したのでしょうか? 成長していくと横の目がだんだん内側にエグれていって…っていう夢のない話。…ファンが減りませんように(春花・キャラクターデザイン)。

◆この部分のことです。そんな話を聞いても、やっぱりかわいいゾラ

Q キングゾーラに奥さん(ルト姫のお母さん)はいないの?

A すでにこの世の人ではないでしょう。まあ、キングゾーラがあのルックスですから、お母さん(お妃様)は美しい人だったと思います(大澤・スクリプトディレクター)。

Q シリーズを通して使われたフィールドの音楽を、今回は匂い程度にしか使っていないのはなぜですか?

A N64で3Dゲームになり今までと大きく変わったことや、シリーズ的に言ってもこの『時のオカリナ』は一番古いという設定だったということもあり、今までのシリーズの曲とは少し変えたいという思いがありました。また、フィールドがすごく広いので、いつも同じメロディがくり返されるといやになってくると思い、いかに飽きのこない音楽にするかを第一に考え、フレーズがランダムに変わったり、リンクの状態で曲調が変わるような曲にしました(近藤・ミュージックコンポーザー)。

Q 大妖精って、いったいなぜあんな派手に…?

A 妖精のデザインで「清純派」ってのはもうありがちなんで。いい意味でも悪い意味でも新鮮だったでしょう? チャレンジ精神があるんです。太った大妖精がSFC版で出ちゃっているのはクソーって思いました。時間があれば、全員ちがうデザインにしたかったです。実現していたら清純派の大妖精もいたかも(春花・キャラクターデザイン)。

◆清純派…。それはそれで見てみたい。しかも同じコスチュームで

Q マラソンマンに勝てなくした理由はなんですか?

A 勝てそうで勝てないというキャラクターイメージ。結果的にはハイラルで最強のリンクのライバル(ガノンよりある意味強敵)になりました。本当は勝ってもなにもあげられるものが無かったからなんですけどね(笑)(木村・マップデータマネージャー)。

◆こいつら実は双子で、グルになってだましてるのかと思ったぞ

Q 墓場のちびっこストーカーは、おとな時代にはどこに行ってしまったのですか?

A あれから5年後、彼が8歳の時に、行方不明の父を探しに迷いの森に迷い込んで、遭難してしまいました。その時、スタルキッドになってしまったのです。スタルキッドは、おとなとは話をしませんから、おとなリンクと遭遇しても攻撃するだけで、彼の身の内を聞くことができなかったんですね(小泉・3Dシステムディレクター)。

◆ガーン!そうだったのか!知らずに斬ったりしてごめんよお〜

宮本さんは、仕事の合間よく水泳をしていたそうです。

沈むゴロ〜〜

水の底を歩くゴロ

週に何回ぐらい行かれてるんですか?

2回ぐらい。

そこに不思議な忍者みたいな人が居るんですョ。僕は「茶柱」って呼んでますけど。

茶柱?

○×クエスチョン①

◆『ゼルダ』の売り上げ本数には満足している…○ ◆いまだに『ゼルダ』用のネタが思い浮かぶ…○ ◆『ゼルダ』の発売後に「しまった!」と思ったことがある…○ ◆64DD以外で次の『ゼルダ』を作るとしたらN64の次のハードだ…△ ◆1度もゲームオーバーにならずに『ゼルダ』をクリアできる…× (次のページにつづく)

Q エンディングでコキリ族が森の外にいますが大丈夫なんですか? ゾーラ族も…

A リンクの活躍により邪悪な力が一掃されたことによって、森を守っているデクの樹Jrの力の及ぶ範囲が拡大したためです。ゾーラ族は常に水に浸かっている必要がないので大丈夫です(河越・シネマシーンディレクター)。

Q コッコ姉さんの兄キはキノコをくれた後どうなったのですか?

A これは、その後に待っているコキリの女の子のファドが意味深なメッセージを言っています。「みーんなスタルフォス!」そうです、迷いの森に迷い込んだ人間は、みんなスタルフォスになって森の神殿に棲むようになってしまうのです。え? では、人間のリンクはどうしてならないかって? そうですね、コキリ族でもないし…どうしてなんでしょう?(小泉・3Dシステムディレクター)。

Q インパとシークが身を隠すシーンのモーションが他の場面とくらべて違和感があります。あそこはモーションキャプチャーを使っていないのですか?

A はい、使っていません。今回モーションキャプチャー(以下MC)を使用しているのはリンクのみであり、しかも、彼のアニメーション全体量から見ればMCの占めている割合は少ないのです。MCを使用している代表的な所は、

1・キー入力が無い時のリンクのウエイト・アニメーション
2・馬の乗降アニメーション
3・魔法関連のアニメーション
4・デモシーンでのいくつかのアニメーション

…等々です(森・シネマシーンディレクター)。

◆これは1の例。足をトントンするリンク
◆こちらは3の例。かっこいい魔法のアニメーションだ

Q 森の神殿の四姉妹の名前は、『若草物語』の登場人物と一緒ですね?

A 実は、あの四姉妹は悪い人たちではないんです。遠い遠い昔に、神官として森の神殿をまつっていた、仲の良い美しい四姉妹の亡霊です。おそらく神殿を護ろうとする四姉妹の心にガノンドロフ一派がつけこんで、四姉妹を操っていたのでしょう。3人の妹達を倒された長女メグが、中央ホールで泣き伏しているのはそのためなんです。…というわけで、実は根っからの悪人ではないんですよ、ということを匂わせたかったので、四姉妹の心温まるお話『若草物語』から名前をいただきました。…というか、白状しますと、ちょうど四姉妹を制作していた頃に、深夜映画で『若草物語』をやっているのをたまたま観て、涙流して感動したんです。で、「そういえば…ちょうど4人やなー」と…(笑)。(滝澤・キャラクターデザイン)。

◆これから『若草物語』を読む人がいたら、こっちのイメージが…

Q 城下町でふろしきを背負って走っている人はどろぼう?

A あー、店のウラに行っているし、あやしいですねぇ、たしかに。でも、どろぼうのつもりはなかったです。なにか配達しているとか?(春花・キャラクターデザイン)。

Q めったに男が生まれないゲルド族の人たちは、みんな独身のままなんでしょうか?

A ゲルド族の男性はほぼ100年に1人の割合でしか生まれません。しかし、ゲルド族はどんな種族の男性とも結婚し、子供を産めます。それゆえ他民族の男性を拉致することも日常茶飯事です。生まれた子供は父親がどんな種族であれ、純粋のゲルド族として生まれる特性を持っています。彼女たちのワイルドな魅力のとりことなる男たちが存在する限り、ゲルドの血は絶えることはないでしょう(大澤・スクリプトディレクター)。

Q シークはなぜ頭に包帯をまいているのですか?

A ロンゲが中に入っているからです。包帯というよりターバンのような物だと思ってください(春花・キャラクターデザイン)。

◆この人、いったいどこでケガしてきたんだろう、と思ってました

Q ロンロン牧場にはなぜあんなに馬がいるのですか(経営は牛乳でなりたっているのでは?)

A ハイラルでは馬は高貴な乗り物として珍重されています。ですから野性の馬を調教したり繁殖させるのはすごく儲かるのです。インゴーがエポナをガノンに献上して出世しようとしたのも、それだけ馬に価値があるからでしょう(大澤・スクリプトディレクター)。

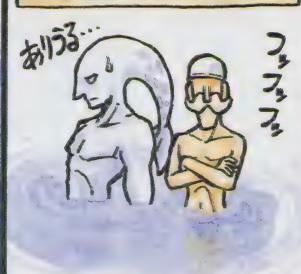
◆関係ないけど、おとなマロンをエポナに乗せてデートしたいなあ

Q ゴロン族にも女性はいるのですか?

A いるはずですが、見分けるのは難しいです。なにしろ男も女も自分のことは「オラ」って言いますし…(大澤・スクリプトディレクター)。

◆……この人、女かも……。そう思うと、かわいく見える……ゴロ

Q 井戸の底で、まことのメガネを取る手順が他のダンジョンにくらべやさしすぎるのですが、その理由は?(たいていすべての部屋をまわされて宝箱にたどり着くのがゼルダのお約束なのに)

A 墓下リレー、氷の洞窟、ゲルドの修練場、ハイラル城中庭侵入、そして、井戸の底などは、精霊石集めや賢者がらみのダンジョンとはちょっと違うため、あえてお約束っぽいところをはずしてみました。井戸の底では、まず、メガネを手にいれてからその中を探検して、キンスタとかを探してもらえればいいのかな? ま、自由に冒険を楽しんでもらえたらうれしいです(山田・ゲームシステムディレクター)。

○×クエスチョン② ◆ファミ通の40点はひそかに自信があった…× ◆『ゼルダ』シリーズはやっぱり1作目が好き…△(困って) ◆オカリナの演奏はかなり上達した…× ◆町で攻略の質問をされたら答えてあげる…○「知らないとダメですよ」(笑) ◆ノストラダムスの大予言を少しは気にしている…○(うれしそうに) ◆新社屋へも自転車通勤だ…○

ゼルダの伝説 時のオカリナ

開発スタッフアンケート

任天堂開発スタッフの生の声を聞け！ちなみに写真は各スタッフのお気に入りキャラなのだ。

❶担当部分での苦労点、開発秘話。
❷ユーザーに伝えたいこと。

池田 仁 JIN IKEDA
キャラクターデザイン（敵中心、あとコッコとか）

❶ひたすらやり直しの連続でした。私がデザインしたもので、一発OKなのって本当、片手で数えられるんじゃないでしょうか。大変だったのは、まずはジャブジャブさま、実は3代目です。2代目までは黄色でした。初代ジャブジャブさまは、世界観完全無視のサイケデリックなカラーリングでした。どうしたら生き物っぽくなるか？　が最大の難関でした。でも、何だか不思議な生き物ですよね。何考えて生きているんでしょう。あとは、キングドドンゴ。どのようなモデリングをしたら自然に回転してくれるか？　最初にこのアイディアを聞いたときは、本当にしばらく頭かかえこみました。❷とにかく、隅々まで、ゼルダの世界をご覧下さい。こだわりが、たくさん見えてくると思います。約3年、命けずる思いでがんばりました。楽しんでいただければ、これ以上の喜びはありません。あと、コッコをいじめないで下さいね。

池松 真一 SHINICHI IKEMATU
ダンジョンデザイン（炎、水、闇の神殿、井戸の底）

❶水の神殿のネタ、水の照り返し、プレイヤー調節と地形修正に苦労しました。❷隅々まで遊んで下さい。デバックで10回以上プレイしましたが、それでも面白かったです。

稲垣 陽司 YOJI INAGAKI
敵以外の効果音、オカリナシステム、疑似サラウンド等、サウンドプログラム全般

❶とにかくスケールの大きいゲームだっただけに、非常に多くの効果音が必要になりました。最終的には効果音担当者2名あわせて、1000を越えるほどになりましたが、画面の雰囲気にあうように1つ1つていねいに作りました。一方、サブタイトルにもなったオカリナですが、最初は本物のオカリナに近いものを目指していたため、複雑なボタン操作と正しい音の長さで奏でることを前提にしていました。ゲームの進行上重要なアイテムとなったため、わずらわしい仕様はやめてとてもシンプルなシステムに落ち着いたわけですが、リアルな部分が排除されつつも楽器としての最低限の部分を盛り込むことができたので、新しい楽器として楽しんでもらえたのではないかと思います。❷プレイヤー自身がハイラルの地を冒険しているかのごとく、効果音1つ1つが自然な感じで聞こえるように心がけました。そのためには鳴らし方が重要だということで、同じ音でも鳴るたびに音が変わるようにプログラミングしました。さらに3次元処理や水中処理など、より自然な感じを意識した効果音処理を施してあるので、音をあまり気にせずにプレイした人やこれから遊ぶ人にはできる限り大きなスピーカーを使って大きな音量でプレイして欲しいものです。

岩本 大貴 DAIKI IWAMOTO
シネマシーン・アシスタントディレクター

❶デモシーンということで、ストーリーが決まっている上で制作していたのに、仕様変更の嵐でボツになったデモも多く、気が滅いる。❷シネマシーンのスタッフにとっての目標は、ロムカセットでCD-ROMのムービーに負けないくらいのものを作るということでした。アニメーションデータ、デモデータの多さはハンパじゃないと思います。また、違うシーンで同じアニメーションデータ（ふり向く、驚くなど）を使うにあたって、同じに見えないようにカメラを途中でパンする、アニメーションを切りかえるなどの工夫をしました。そのかいあって、既存のリアルタイムムービーでは最高のものになったと思っています。

岩脇 敏夫 TOSHIO IWAWAKI
プレイヤー・ゲームシステムのプログラム

❶プレイヤーアニメーションのプログラムはかなりいじり、時には手足が変な方向に曲がってしまうことも。❷まだ、クリアしていない方、私もまだなのでがんばりましょう。

臼井 健太 KENTA USUI
ダンジョンデザイン

❶前半のダンジョンを担当したので、もっと複雑で凝ったマップを作りたいと思う半面、ユーザーの練習場的なシンプルな構成を心がけなければいけなかったこと。❷ゲームを開発するのは楽しいです。ゲームを遊ぶのも楽しいです。でも、デバッグはしんどいです。

大澤 徹 TORU OSAWA
スクリプト全般

❶とにかくスタッフとテストプレイをお願いした100名以上の方々、各自がごひいきキャラが違ったりして、そのキャラのセリフが少しでも気に入らないと「直してくれ」と矢のような催促。ロム出し直前（ほんとに数分前）までセリフは直しまくりました。あー疲れた…。❷とにかくハイラルをブラブラ散策して下さい。そして自分だけの発見をし、自分だけの空間を見つけて下さい。子供の頃作った秘密基地を作って下さい。危なくって今ではやらせてもらえない事をやってみて下さい。きっと楽しいから（ま、気が向いたら世界を救ってみましょう）。

小川 昌敏 MASATOSHI OGAWA
カメラ

❶ゼルダではプレイヤーの一体感みたいなものをとても大事にしています。システム上カメラの動きは操作系と直結しているので、カメラはできるだけユーザーが納得できる動きをするように心がけて作りました。ジャンプを自動化したのと同じように、カメラもできるだけ自動的に見たい方向を向くようにするのがコンセプトだったのですが、それにあわせてカメラをビュンビュン振ると操作しにくく、3D酔いしやすいカメラになっちゃうんです。3D酔いは極力おさえたかったので、この辺のバランスが最後まで悩みのタネでした。❷ゼルダは完成するのだろうか？　開発中よく思っていました。ゼルダは完成したのだろうか？　開発後すぐ思いました。やれたことは多いです。でも、やり残したことも多いです。次の作品にはきっともっとつめこめるでしょう。

河越 巧 TAKUMI KAWAGOE
カメラの監修およびデータの設定、ムービーの作成

❶タイトルデモはハイラル平原のいろんな場所をロケハンして、いい場所を探しながら作りました。たまたま月がバックに入るいいカメラ位置が見つかったので最初のカットに使いました。❷イベントムービーも朝や夕方などで見ばえが変わってくるものもありますので、いろんな時間帯で試してみてください。

木村 茂夫 SHIGEO KIMURA
主にフィールドのオブジェクトセット

❶豆の木はしめ切り間際で仕様変更しました。地形に合わせて、軌道を作ったのですがデバッグでいろいろなことをするので、修正して無難なものになっています。いちばん気にいっている豆は、魂の神殿の前のものです。みなさん乗って下さい。❷早解きは余り考えずに、のんびり歩きまわってください。スタッフ全員の「遊び」があります。落ちている石ころや風にはためく旗、ころがる岩、飛んでいるちょうちょなどながめているだけで楽しくありませんか？　ゲームに疲れたら、山にハイキングにでも行って下さい。自然を見ながら、時々ハイラルの地のことを思いだして下さい。

黒梅 知明 TOMOAKI KUROUME
エフェクト全般、アイテム表示関係全般

❶たいまつ等の炎関係が苦労しました。納得のいくものがなかなかできなくて何度もやり直し…。❷デモのエフェクトやアイテムゲットデモ。1回しか見れないので…。

小泉 歓晃 YOSHIAKI KOIZUMI
3Dシステムディレクター、キャラクターデザイン（リンクその他）

❶リンクの基本モーションは500パターンを越えました。これにプログラムの合成があるのでさらに多くなっています。デモ以外はすべて手作りですので、今ではもう、ある1つのモーション見ても何のモーションかわからなくなってます。一番変更したのは、注目システムです。動作の基本は変わってないですが、細部にこだわりました。❷よくカメラや操作が難しいと、おしかりの言葉をいただきます。ですが、カメ

はみだし開発スタッフ　開発スタッフの好きなエリアでは、ハイラル平原とコキリの森に票が集まった。「賢者の間が好き。開発ツール上では、ここでリンクが操作できるんだよね。キレイで気持ちいいよ」（山田さん）。好きな音楽はサリアの歌とエンディングが人気。「夜に聴くと呪われそうなほどに不気味なマロンの歌が好き」（岩本さん）。

ラをさげたり注目システムを入れてあるのはすべて「没入感」を出したかったからです。ハイラルの風景やデスマウンテンの山々に沈む夕日をながめるのもゲームだと思っています。

近藤 浩治 KOJI KONDO
作曲

❶1つ1つダンジョンやフィールド画面が上がって来るにしたがい、私自身、そのグラフィックや謎解きにワクワクしてました。「ああこれはスタッフではなくユーザーとしてやりたかったんだなぁ」なんて思っていました。そんなグラフィックやゲーム性にいかにふさわしい音楽をつけるか、グラフィックで表現しきれない部分で音楽にまかされている部分は何かなど、色々な要素を各曲に盛り込んであります。 ❷CDが今2種類でてます。1つはポニーキャニオンから出ているオリジナルバージョンです。もう1つはメディアファクトリーから出ている生ストリングスのアレンジバージョンです。前のゼルダの懐かしい曲も入っていて感動もんです。もうすぐ3つめも徳間ジャパンから出るようです(編集部注・このCDには宮本さん作詞による「エポナの歌」が収録されています)。

四方 宏昌 HIROMASA SHIKATA
フィールドデザイン

❶墓地から見える風車、登山道から見えるカカリコ村など、フィールド間の自然なつながりを表現するのに苦労しました。幻影の砂漠もフィールド間の距離間を出すために無理して入れてもらいました。 ❷作っては壊し…の繰り返しで、密度の濃いネタとビジュアルになったと思います。フィールドでいろいろ試してみてください!

副島 康成 YASUNARI SOEJIMA
表示関係全般

❶スタートボタンを押して出てくるアイテムモード画面は、「あーでもない、こうでもない」といいながら、5~6回作り替え、3Dスティック操作も「アナログだ、いやデジタルや」等と何回も変更しながらでき上がりました。日本語版を開発しながら英語版も作成していったのです。そしてその上ドイツ語版やフランス語版も同時作成に入って少々大変でした(ほとんど私の担当部分だったので)。 ❷攻略本を読んでいると知らなかったネタがたくさんあります(実は黄金のスタルチュラやハートのかけらを全部集められなかった)。一度攻略した人も何回も楽しんでください。また新たな発見が見つかるかも!?

高野 充浩 MITSUHIRO TAKANO
コーディネーター

❶『ゼルダ』は日本語版と英語版が同時進行だったため、英語版スタッフは、アメリカと日本を行ったり来たりして大変でした(日本にもどってきたら、訳したメッセージが全て変更していたなんて事はしょっちゅう)。当然日本のだじゃれはそのまま訳しても伝わるわけがないのですが、英語版スタッフがゼルダの世界をよく理解して訳してくれたので、海外版も面白いものになったと思います。例えば、デクの樹のダンジョンのデクナッツのヒント「ニイサン1番」はアメリカでは「23(マイケル・ジョーダンの背番号)はNO1」てな具合に訳されています。 ❷ユーザーがくれる『ゼルダ』に対する手紙は、ちゃんと開発スタッフが読んでいますよー!

滝澤 智 SATORU TAKIZAWA
キャラクターデザイン

❶(試行錯誤)エポナをはじめとする馬ども…筋肉の動きを表現するのと、データの量を減らしてたくさんの馬を画面上に出せるようにするために5、6回作り直してます。(苦労)最終ガノンのデザイン…SFC版と同じ「ブタさんタイプ」にするかどうか最後まで何ヵ月もなやんでました。ラフスケッチを何枚描いたことか…。(秘話)開発中のリンクの声は私の声だったんです。スペースワールドの時も(笑)。 ❷今回の自分の中でのデザインコンセプトは「2枚目半」。「カッコイイ」んだけど「オチャメ」とか、「笑える」んだけど「コワイ」とか、そういうキャラクターを目指して作りました。そんなところも見てやってください!

竹村 啓 HIROMU TAKEMURA
地形マップ、ポリゴン部屋、アイテム

❶スケール感がなかなかわかりませんでした。リンクが歩くのが遅くてこまりました。 ❷N64は、まだまだこんなものじゃないよ。次も期待して下さい。

早川 賢三 KENZO HAYAKAWA
システムプログラムとかいろいろ

❶メモリと速度と表示の美しさのバランスをとるのに苦労しました。 ❷攻略本とか最初から見ちゃだめ。

春花 良紀 YOSHIKI HARUHANA
登場人物のほとんどのデザインとモデリング。あと敵も少々

❶おとなゼルダの顔は今でも納得してないかも。でも、もう限界だ…。キャラクターが多いので次々と作っていく事は大変でしたが、楽しかったかな。でも、つらいのはひとりひとりこだわって作っていけなかった事ですかね。 ❷ヒゲのキャラが多い事。あとパーマをかけたキャラも割といる。いろんな人がいるので楽しんで欲しいです。自分なりの思い出を作ってください。

細野 剛史 TAKESHI HOSONO
ダンジョンデザイン

❶美しくレイアウトするということが一番高いハードルでした。各部屋ごとにネタを成立させるのにどの位のスペースが必要かという点と、全体を無理なくつなげていくというのはハードな作業で、しょっちゅう破綻していました。個人的に建造物の持つ凝縮感みたいなものをだしたいなあと思っていたので、壁はとことん薄いです。ファントムガノンの部屋の絵、邪神像のデザイン、ひねり回廊。その辺が気合いが入ったベスト3です。 ❷『ゼルダ』はいろんな楽しみかたができるソフトです。早解きしてもおもしろいです。例えば氷の矢をどの段階で入手できるかなどもそうです。けっこう燃えますよ。

森 直樹 NAOKI MORI
シネマシーン・ディレクター(デモの絵コンテ、演出、アニメーション等)

❶作業が軌道に乗るまでのライン作り(ツールの立ち上げや演出処理方法の確定等)。開発秘話…、ガノンとタロンは実は同じ人の声。おとなリンクと呪われたスタルチュラは実は同じ人の声。ゼルダと大妖精は実は同じ人の声。こどもリンクとゲルド女剣士は実は同じ…もういいですか? ❷自分の担当した部分は「まずゲームありき」である任天堂ゲームとしては、本筋ではありませんでした。その事を踏まえつつユーザーの方に少しでもストーリーに入ってきてもらえる様、演出したつもりです。ゲームを振り返った時ダンジョンの謎や敵との戦闘、ビジュアル等と共に印象に残っているデモがあれば幸いです。

森田 和明 KAZUAKI MORITA
ボスプログラム、釣りぼり監修&プログラム、斬れる看板プログラム、など

❶途中からヘルプとして参加させていただきました。内緒で釣りぼりを作っていたときは苦労しました。この時は水の神殿のボス部屋で釣りをしていました。それからハイラル平原で何かをやると、空からアーウィン(フォックスの戦闘機)が襲撃してきて、リンクVSアーウィンという前代未聞の戦闘シーンがあったのですが…、ボツりました。 ❷任天堂のゲームは日本が世界に誇れる数少ない産物なのです。はい。

宮永 真 MAKOTO MIYANAGA
フィールドデザイン

❶朝や夕暮れどきの光や霧は、細かく何十回も調節しました。 ❷遊んでくださった方、本当にありがとうございます。いつまでも、ハイラルの世界の住人でいてください。

山田 洋一 YOICHI YAMADA
ゲームシステム等

❶SFC版『ゼルダ』では、ちょっとした演出だったポリゴンがSFC版『フォックス』でメインになり、『マリオ64』ではアクションゲームにまでなりました。そして今回、アクションアドベンチャーです。「3Dの世界」で「ゼルダらしい世界」とは? そして、新スタッフの新しいイメージをいかに融合していくのか。この辺がテーマやったかな。オカリナは、もともと「ドレミファソラシド」と奏でられました。 ❷『ゼルダ』シリーズの場合、こちらがちゃんと仕掛けた仕様以外に、ユーザーさんまかせの仕様がたくさんあります。だから、発売後、雑誌(64ドリーム)等のユーザー意見をみるのが楽しみです。「あっこんな所で遊んでるんだー」ってこちらもおどろいてます。それみて次回作に活かせたら…なんて思ってます。作り手とユーザーがいっしょに楽しめるゲームをこれからも作ってくのでよろしくね。

END

はみだし開発スタッフ
「炎のボレロゲット時のセッションが好き」(森さん)。たしかにあれはかっこいい。カメラわりのこまかい、かっこいいデモを覚えているかな? そして好きなダンジョンは森の神殿がダントツで、つぎにデクの樹サマの中が人気でした。「闇の神殿が好き。カメラデータを入れながら夢中になった」(岩本さん)。

ゼルダなんでもランキング 集計結果発表!!

先月号で募集した「ゼルダなんでもランキング」に多数のご投票、本当にどうもありがとう!
アンケートのほうは2月11日の時点で締め切らせてもらいました。
キミの熱い一票で、結果はどうなった!? なお、みんなの熱い想いを集計した結果は、
ランキングの下位まで含めて、編集部が責任を持って任天堂ゼルダ開発チームに届けます!

好きなキャラ部門

1位 おとなリンク 679PT

やっぱり主役は強かった!

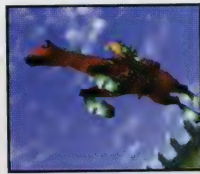
2位 シーク 462PT

女性票を独り占め? リンクのカベは厚かった…

3位 こどもリンク 329PT

いちばん長いつきあいだもんね

4位(5位)

エポナ 258PT

●旅の仲間という意味ではナビィよりも印象が強く残ったのでは?

5位(3位)

サリア 225PT

●マロンをおさえて、見事女性キャラナンバー1に。幼なじみは強い!

6位(7位)

マロン 220PT

7位(8位)

ゼルダ姫 148PT

8位(4位)

ガノンドロフ 129PT

9位(6位)

ダルニア 126PT

10位(12位)

ルト姫 107PT

ただ「リンク」とだけ書いてあったものも43PTありました。エポナ、ゼルダ姫、マロン、ルト姫などはおとな・こどもの区別が書かれたものが少なかったため、すべて同キャラとして集計しました。

順位	キャラ	(前回)	PT
11	釣り堀のおっちゃん	(9位)	102PT
12	ツインローバ	(圏外)	78PT
13	ヴァルバジア	(圏外)	64PT
13	ダイゴロン	(10位)	64PT
15	風車小屋の男	(11位)	57PT
16	ファントムガノン	(20位)	55PT
17	タロン	(17位)	53PT
18	ニワトリ	(15位)	49PT
19	ナビィ	(13位)	41PT
19	スタルフォス	(圏外)	41PT
21	ナボール	(圏外)	39PT
22	インゴー	(18位)	37PT
23	ケポラ・ゲボラ	(19位)	36PT
24	ゴロン族	(14位)	35PT
25	ガノン	(圏外)	34PT
26	ミド	(圏外)	26PT
27	ダークリンク	(圏外)	25PT
28	ボンゴボンゴ	(圏外)	24PT
28	ピエール	(圏外)	24PT
30	キングゾーラ	(圏外)	23PT

3人まで書いてもらったこともあり、ほとんどすべてのキャラが出そろった感じ。3月号のP9に掲載したランキングと比べてみるとおもしろい(かっこ内が3月号のランク)。ゲームでは、森の神殿以降ほとんど忘れ去られた状態のサリアが、マロンやルト姫(ともにおとなの姿も見られる!)をおさえて女性キャラ1位に輝いたのはすごいかも。個人的には、コッコ姉さん(9PT)とボムチュウボーリングのお姉さん(2PT)の人気のなさに涙。あ、ベスト30入りしていない残りの賢者は、インパ(18PT)、ラウル(1PT。涙)でした。かかしのピエールはベスト30入りを果たしたが、相棒のボヌールには8PTしか集まらなかったのもなんか悲しい…。気になる大妖精は10PT。お世話になったのに…。

うれしいだ～よ。
馬たちも
よろこぶだよ。

好きなエリア部門

1位 ロンロン牧場 186PT

●エポナゲットで苦労したり、障害物レースで燃えたり、マロンがかわいかったり、ニワトリ踏んづけたり、インゴーさんがおかしかったり…。とにかく納得の1位でした！

2位 釣りぼり 160PT

●やっぱり上位にくいこんだハイリア湖畔の人気スポット。振動パックのワン・ツーフィニッシュだな

3位 カカリコ村 148PT

●ロンロン牧場や釣りぼりとは違い、明確な目的もないのに、ついつい来てしまう

順位	エリア	得点
4	ハイリア湖畔	128PT
5	ハイラル平原	116PT
6	コキリの森	102PT
7	城下町	82PT
8	ゲルドの谷	60PT
9	ゾーラの里	57PT
9	ゲルドの砦	57PT

●釣りぼりに続くミニゲームでは、やぶさめ（12位/35PT）が強かった

平和なエリアがずらっとならんだ感じ。好きなエリアに、あえてダンジョン名を書いてきた強者もいたぞ。おとな城下町（1PT…いいのかそれで？）とか、隠し穴（1PT…なんで？）など、ここでもほとんどのエリアに熱い1票が投票された。それにしても1位と2位が、ゲーム的に必須エリアでないっていうのは、いかにも『ゼルダ』らしい結果だなあ…。

好きな音楽部門

ベスト10のうち、9曲までをオカリナメロディが占めている。各エリアのBGMは「ハイラル平原」（45PT）、カカリコ村（25PT）、城下町（9PT）と伸びなやんだ。ちなみに作曲者本人のお気に入りは「自分で言うのも変ですがニワトリのミニゲームの曲」（近藤さん）とのこと。

1位 サリアの歌 193PT

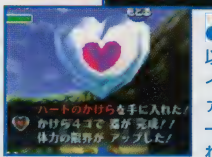
●「迷いの森」（11位/42PT）と票が分かれたにもかかわらず圧倒的な強さで独走！ 思い出すなあ、この曲をサリアに教わったときのことを…

2位 ゲルドの谷 149PT

●数々のオカリナメロディをぶっちぎり、なんと2位にくいこんだのがマカロニウェスタン風のこの曲。意外だなあ…

3位 エポナの歌 126PT

●エポナ～エポナ～と勝手に歌詞をつけて歌っていたのはキミだけじゃない。みんなやってたに決まっている。オレもだ

順位	曲名	得点
4	嵐の歌	113PT
5	炎のボレロ	72PT
6	光のプレリュード	68PT
6	森のメヌエット	68PT
8	時の歌	66PT
9	ゼルダの子守歌	58PT
10	水のセレナーデ	50PT

●たった2PTと、以外に低かったアイテムキャッチファンファーレ。ゲーム中に聞くとうれしかったけど

好きなダンジョン部門

1位 森の神殿 287PT

●見事ダンジョン・オブ・ザ・イヤー（by宮本さん）に輝いたのは、アクション要素とパズル要素が絶妙のバランスで配置された森の神殿に決定！ プレイヤーによって攻略ルートがそれぞれ異なる作りは、まさに『ゼルダ』ならでは。ねじれ回廊のアイディアにはびっくり！

2位 魂の神殿 241PT

●おとな・こどもの両方でクリアしなければならない、『時のオカリナ』らしいコンセプトが評価されたのか？

3位 炎の神殿 114PT

●ヘ～ホ～ヘ～ホ～というBGM（というか、ナゾの歌声）が耳にこびりついて離れない。ボスも大人気（左ページ参照）

順位	ダンジョン	得点
4	水の神殿	109PT
5	デクの樹サマの中	98PT
6	ガノン城	82PT
7	氷の洞窟	80PT
8	闇の神殿	74PT
9	ドドンゴの洞窟	68PT
10	ゲルドの修練場	48PT

●ジャブジャブさまのお腹は11位と圏外に。なんで？さんざん苦しめられたから？

64DD版で会いましょう！

もっともつまったところは、多くの人が水の神殿のB1Fのカギを挙げていた。他に多かったのが森の神殿の入り口のカギ（木の上のやつ）、ジャブジャブさまの入り方、エポナのゲット方法など。とにかくみんなの熱い想いがビシバシ伝わってくるハガキばかりでした。無事に64DD版が出たらまたやりましょう。どうもありがとう！

取材・構成／編集部

近頃、絶好調の我らのロクヨン。この勢いをかり、本郷さんのコーナーも大量増ページでガンガンいきたいところなんだけど、宮本さんの特集ページに2ページとられて、今月は6ページに。全国の本郷さんファンのみなさん、ゴメンしてね～！

⬆今月は本郷さん似顔絵展覧会だよ。左手のポーズが同じであることに注目(笑)。左からDr.Ryoさん（埼玉県）、もけしさん（愛知県）、ミーさん（埼玉県）の作品です

回答者 任天堂広報室企画部企画課係長 本郷好尾さん

「めちゃんこ」とか「バイちゃ」といったアラレちゃん語が大流行した1981年、任天堂に入社。滋賀県大津市生まれの39歳。今度のホワイトデーに40歳の大台にのる本郷さん、「30歳には早くなりたいと思いましたけど、40歳はイヤですねえ。おっさんですからねえ。これで駄洒落を言ったらベタベタですねえ（笑）」

Q スペースワールドはどうなるの？

千葉県・S-084-7りさん

8月に開催することになりました。

当初は「任天堂スペースワールド '99」を5月のゴールデンウィーク期間中に開催する予定だったんですが、3月末から4月にかけて「ポケモンフェスティバル'99春」（103ページの本郷さんの回答を参照）を開くことになり、この2つのイベント日程が近すぎるということで延期することになったんです。あと、6月にはみなさん期待の『ポケモン金・銀』を発売できそうなんですが、この『金・銀』でもミュウプレゼントのような仕掛けを考えていまして、そうなるとソフトの発売からある程度の期間をおいたほうがいいだろうということもあるんですね。なので、みなさんが来場しやすい夏休みに延期したわけなんです。会場は前回と同じ千葉県の幕張メッセで、8月27日から29日まで開催いたします。

Q アメリカの年末商戦はどうでしたか？

東京都・水野げんきでちゅうさん

絶好調でしたね。

とくにアメリカは『ゼルダ』がよかったですし、12月末までに『スター・ウォーズ 出撃！ローグ中隊』が100万本、ゲームボーイカラーも110万台売れたようですし、GB版の『ポケモン』も130万本出ているんですね。アメリカの調査会社であるTRSTSのデータによると、昨年12月のゲームソフトベスト10のなかにN64ソフトが5本入っているんです。1位は当然『ゼルダ』で、2位に『スター・ウォーズ 出撃！ローグ中隊』、3位がPSの『クラッシュバンディグー』、4位が『ゴールデンアイ』、5位がプロレスの『WCW nWo リベンジ』で、8位に『テュロック2』、という結果です。それにしても『ゴールデンアイ』はすごいロングセラーのソフトになっていますね。発売から1年以上過ぎたというのにまだベスト10入りしているんですから。98年の1月から12月までの年間の累計でも『ゴールデンアイ』が1位になっているんです。ちなみに2位に『ゼルダ』、4位に『バンジョー』、5位には『マリオ64』が入っていますね。

⬆『ポケモン』のようにロングセラー街道をばく進中の『ゴールデンアイ』。本誌読者からも「試しにやってみたら面白すぎてすっかりハマっています」という声が毎月のように寄せられているぞ

地域振興券を使ってもらうための作戦はありますか？

愛知県・平康則さん

3月になればキャンペーンを実施する予定です。

いろんな流通方面からご提案をいただいていまして、検討をしている最中なんです。具体的には、あるソフトとN64本体を組み合わせてお得なセット価格で販売することになりそうですね。もちろん、地域振興券を使わなくてもこのセットは買えるようになると思うんですが、予約制になるというような話も聞いています。いずれにしても、全国のどのお店でも実施されるわけではないので、このために特別なパッケージをつくったり、CMを流したりするようなことはありません。これからN64本体をお求めになられようとする方は、お近くのお店のチラシや広告に注意していただければと思います。

➡まだ、N64を持っていない友だちに教えてあげよう！　増やせ！ロクヨン人口

1万4000円 ＋ 6800円 ＝ 1万6000円

『スマッシュブラザーズ』の次のソフトは決まりましたか？

東京都・ニャースも元気だニャーさん

『ポケモンスナップ』で決まりですね。

よほどデバッグなどで問題がおきるようなことがなければ、3月21日に6800円で発売する予定です。そのあとは『ポケスタ2』が有力ですね。それに、N64ではありませんがゲームボーイソフトの『ポケモンピンボール』も『ポケスタ2』の前には出る予定です。あと、6月までには『ポケモン金・銀』が発売されるでしょうから、今年の前半はポケモン色の強い年になりそうですね。あと、『スター・ウオーズ 出撃！ローグ中隊』についてはいちばん盛り上がりそうな発売時期を検討しているところです。

➡今月の表紙を飾った『ポケモンスナップ』の主人公「トオル」。この絵を描いたのは、『MOTHER3』のアートディレクター・伊藤紅丸さんなのだ

『ポケモンスナップ』のおもしろいところはどこですか？

大阪府・ピカチュウさん

自慢の写真を見せあうと楽しいでしょうね。

ポケモンスナップ
POCKET MONSTERS SNAP

『ポケモンスナップ』はポケモンアイランドをゼロワン号に乗ってポケモンの写真を撮るというゲームなんですが、めったに撮れないやつもいるわけですから、友だちと自慢の写真を見せあうのもいいでしょう。それに撮影した写真は自動的に評価してくれて点数をつけてくれるんです。被写体のポケモンがフレームのセンターに入っていると高得点になったり、1匹だけじゃなく脇のほうにもう1匹のポケモンが入っていたりすると点数が高くなったりするんですね。「どれくらいの高得点がとれるか」って感じでやり出すと面白いですね。それと、まだどうなるかわかりませんが新しい仕組みを考えていまして、自分で撮った写真をプリントできると楽しいだろうなということで、いま社内的に検討しているところなんです。CMに関しましては、まだ内容は決まっていませんが3月の上旬くらいから提供番組に流すようになると思います。

➡『ポケモンスナップ』のポケモンの声はどうなっているの？（東京都・ネコたろうさん）「しゃべりますよ。フシギダネはダネダネ、言うてましたから」（本郷さん）

はみだし質問箱

Q カセットの中のリチウム電池はどのくらいもつの？（長野県・怒羅江門さん）

A 使い道によりますが、寿命は5年から7年で、交換にかかる費用は1000円くらいですね。

Q 今年のE3の目玉は何ですか？（埼玉県・祝合格!!さん）

A アメリカでは年内発売を目指している『ウルトラドンキーコング』なんかが出てくるかもしれませんね。

『ゼルダ』の新聞広告を出した経緯を教えて！

奈良県・楠田英雄さん

ゼルダ人口、600万人の広告ですね。

『ゼルダ』が日本だけでなく、「海外でもこんなに好評なんですよ」ということを訴えたかったんです。なので、世界各国のモデルさんに登場していただいて、みなさんにリンクの耳をつけていただいたんですね。出荷数の600万本の内訳については、国内が140万から伸びていますし、アメリカでもクリスマスまでに250万本が完売しましたので、そのあとも追加で出しています。あと、ヨーロッパが100万本を超えているという感じですね。任天堂が本格的に新聞広告を出したのは、N64が発売された96年6月以来のことですから、およそ2年半ぶりのことになるんですね。

⬆まるで海外でつくられたようなイメージの広告だけど、実は国内の代理店の作品なのだ。ベネトンっぽい感じでおしゃれな広告だよね

『ゼルダ』の受賞おめでとうございます。

千葉県・緑山田さん

ありがとうございます。

文化庁メディア芸術祭のデジタルアートインタラクティブ部門の大賞を受賞することになりました。この賞は発足して今年で2年目なんですが、新聞記事の扱いも大きくて反響も大きかったですね。祝電がプロデューサーの宮本宛てにたくさん送られてきたようなんです。「これまで、いろんな賞をもらったけど、こんなにすごい反響ははじめて」って言ってましたからね。文化庁主催ということで新聞も記事にしやすかったんでしょうか。授賞式は2月26日にありまして、3月2日には宮本と浜野保樹さん（メディア教育開発センター助教授）が受賞記念対談を行う予定になっています。

⬅宮本さんら『ゼルダ』制作チームが受賞したのはデジタルアートインタラクティブ部門の大賞。マンガ部門では黒鉄ヒロシさんが大賞を受賞しているのだ（写真はメディア芸術祭のホームページ）

「ゼルダダイヤル」はいまでもあるんですか？

茨城県・ガイア伝説さん

まだ、やっています。

なので、ソフトパッケージに入っているチラシの電話番号にかけていただければ、『ゼルダ』の謎解きで困ったことにお答えできるような体制になっています。この「ゼルダダイヤル」をいつまで続けるかというのは明言できませんが、最近はさすがに問い合わせも少なくなってきていますので、スタッフの規模も縮小しています。あと、電話で対応しているのは『ゼルダ』に詳しいマリオクラブ*のメンバーなんですね。

*マリオクラブ＝ゲームを評価したり、デバッグをする人たちのこと。京都近郊に住む100名くらいのアルバイトスタッフで構成されているのだ

➡こちらはアメリカ任天堂の「電話相談室」。もちろんアメリカでも「ゼルダ」の発売後はスタッフが大量に増員されたんでしょうね

今年もポケモンリーグをやる予定はありますか？

東京都・iKEさん

3月から4月にかけてやる予定です。

今年はポケモン関連のソフトを体験できる「ポケモンフェスティバル'99春」を開催することになりました。このイベントで、発売前の『ポケモンスタジアム2』を使って「ポケモンリーグ特別大会ファンシーカップ」を開いたり、『ポケモンスナップ』や『ポケモンピンボール』を体験してもらえるようになっています。開催地は仙台、東京、名古屋、大阪、熊本の全国5カ所で予定しています。入場は無料ですが、詳しい場所や日程などは次号でお話できると思います。

➡いよいよ151匹のポケモンが登場する『ポケスタ2』が発売される日は近い？　写真は神奈川県の甘酢イカさんから送っていただいた「本郷さんを探せ！」。本郷さんがどこにいるかわかるかな？

音声認識システムを使ったソフトを開発していますか？

愛知県・TONさん

いくつか開発をやっています。

任天堂から発売されるかどうかはわかりませんが、マリーガルさんのほうでポケモン以外のキャラを使った音声認識対応ソフトを作っているんです。『ピカチュウげんきでちゅう』はたくさん売れましたし、せっかくの音声認識システムを『ピカチュウ』だけで終わらせるのはもったいないですからね。いずれ発表できるでしょうから、ピカチュウのマイクは大切に保管しておいてほしいですね。

海外でも『ピカチュウげんきでちゅう』は発売するのですか？

東京都・コネスタンさん

まだ、未定ですね。

ただ、アメリカでもゲームボーイ版の『ポケモン』やアニメも好調だと聞いていますので、いずれそのような話も出てくるかもしれませんね。でも、英語版に焼き直すのは大変な作業になりますし、一口に英語版と言っても、アメリカはとても広くていろんな民族が集まっている国なので、州や出身地によって訛りが違ってきたりするわけです。なので、発売される可能性はあるものの実現するにしてもかなりの困難が予想されますね。

➡アメリカで話題を集めたポケモンカー。本物のクルマはムリだとしても、同じデザインのミニカーが発売されるとうれしいんだけどね

どうしてニンテンドウオールスターの「ー」が「ウ」になったの？

千葉県・S-084-7りさん

N64を発売するときに統一したんです。

N64の場合、「ニンテンドー64」にすると音引きがハイフン(－)に読めて、「ニンテンド64」と誤読される可能性があったんですね。なので、統一することにして、カナで書くときは「ニンテンドウ64」にしようということになったんです。『スマッシュブラザーズ』の場合はソフトなので、勢いが感じられるような「ニンテンドーオールスター」でもいいんじゃないかという意見もあったんですが、何のオールスターか？って聞かれると、やっぱり任天堂のオールスターだってことで、統一的な表記としての「ニンテンドウ」にすることになったワケなんです。

➡最初に『スマッシュブラザーズ』を発表したときは（99年1月号）「ニンテンドーオールスター」だったんだよね。それにしても、一般の雑誌や新聞で「ニンテンドー64」と表記されるのはまだしも、「任天堂64」と書かれた日にはガックリするよね

はみだし質問箱

Q 『ゼルダ』のCMの音楽はどういうものですか？（東京都・宝山りふぁさん）

A 迷いの森の音楽をアレンジしたものですね。CMではゲーム音楽をそのまま使うことは少ないんです。

はみだし質問箱

Q 『ポケモンスナップ』の主人公はアニメに登場した「トオル」？（新潟県・宮崎裕久さん）

A はい。本当はソフトの発売にあわせて出るはずだったんですが、登場するのが早すぎたのか、完成が遅すぎたのか（笑）

任天堂のソフトタイトルは誰が決めるんですか？

三重県・スペシャルカビゴン64さん

アイデアを出すのは開発部ですね。

開発のメンバーがいくつかの案を出すんですが、やっぱり商品名ですから最終的に決定するのは社長なんです。ただ、いい案だからといってそれで決定というわけではなく、そのタイトルが商標的に登録できるかどうかをしっかり調査するんですね。玩具関係でほかの会社がそのタイトルの権利を持っているとクレームがつきますからね。テレビゲームソフトは商標の分類上、おもちゃや人形、娯楽用具、それに運動具や釣り具などと同じになっていますので、たとえばスポーツ用品に同じ名称があった場合、新規に登録できないようになっているんですね。

カセットの中に入っているアンケートの締め切りが早すぎない？

福岡県・F.T.さん

なるべく早く結果を知りたいんです。

ソフトが発売されて何年もたつのにアンケートを集計してもあまり意味がないですよね。もともとアンケートの目的は開発担当者へのフィードバックが大事であると考えていますので、早い段階で結果を報告したいというワケなんです。ユーザーの皆さんからすると、プレゼントを目的にアンケートを出される方が多いと思いますが、ソフトを作るほうからすると、開発が終わってすぐに皆さんの感想を知りたいということなんです。その意味で、発売から1〜2ヵ月で締め切るのが妥当だと考えています。

郵便はがき

お手数ですが 50円切手を お貼りください。

605-8691

京都市東山郵便局私書箱15号
任天堂株式会社
「アンケート CLBJ」係 行

このたびは、「マリオパーティ」をお買い上げいただきましてありがとうございます。お手数ですが、皆様のご意見を今後のソフト制作の貴重な参考意見とさせていただきますので、アンケートにご協力をお願い致します。
なお、ご協力いただいた方の中から抽選で、
300名の方に「任天堂オリジナルグッズ」
をプレゼントします（当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます）。
平成11年1月31日の消印まで有効です。

ご住所 〒 TEL（ ）ー
お名前 （フリガナ） 性別 男・女 年齢 （ ）歳 学年 小学（ ）年生・中学（ ）年生・高校（ ）年生・大学（ ）年生・その他（ ）
（いっしょにお住いの）ご家族の人数 （ ）人
よくお読みになる雑誌 (1) (2) お買い上げ年月日 年 月 日

➡自分の感じたことをメーカーに伝えるには最適なアンケートカード。読者のみなさんへ編集部からのお願い：「よくお読みになる雑誌」という質問には「64ドリーム」とお答えください（笑）

任天堂のCM集みたいなビデオは出さないのですか？

茨城県・光核奇性銃 合魔さん

出ませんね。

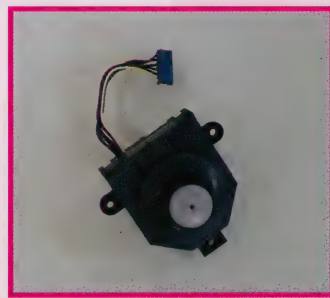
というか、出せないんです。とくにそのCMにタレントさんなんかが登場している場合は、契約条項に使用期限が当然あったりするんです。契約期間は短期のほうが安くなるので、通常は3〜4ヵ月、長くても半年程度なんですね。97年にCMに登場していただいた広末涼子さんの場合は確か1年契約だったと思いますが、たとえば『スターフォックス64』を再販しようという動きになって、当時のCMを流したいなと思っても、再契約しないと放送はできないんです。それと同じ理由で、CM集のビデオを出すにしても、無名の子役さんも含めてCMに登場するすべてのタレントさんにあたらなければなりませんから大変な作業になるんですね。CM集のビデオがあれば楽しいでしょうけど、実現するのは難しいですね。

➡人気急上昇のピカチュウおじさん。このCMがお気に入りの人は、綿引さんとの契約が切れる前にビデオにとっておきましょう

『マリオパーティ』でコントローラの売り上げが伸びた？

大阪府・長ぱんださん

そんなこたぁないでしょう(笑)。

急激にコントローラの売上げが伸びたり、修理に関する問い合わせが殺到したという話は聞いていません。ただ、あまりに『マリオパーティ』に夢中になり、3Dスティックを回しすぎて手のひらを痛めた人もいたようですね。本当に熱くなってプレイしているんでしょうけど、とくに手のひらで3Dスティックを回すときは、ほどほどの力でやっていただかないと皮膚を痛める恐れもありますので注意していただきたいですね。

➡確かに最近「コントローラの調子がよくない」という読者からの報告が増えてますね。「故障かな？」と思ったら、近くのゲームショップか任天堂の「お客様相談窓口」に電話してみてね（写真は交換用3Dスティックです）

SFC版『ファイアーエムブレム』の発売日はいつですか？

山形県・生田淳二さん

まだ正式には決まっていません。

ただ、ニンテンドウパワーが本格的にスタートして1周年記念として発売されることになるでしょう。『ファイアーエムブレム』はローソンさんのロッピーでの書き換え専用ソフトですが、人気タイトルということもあってプリライト版…つまりフラッシュメモリに書き込んだものを少し早めに発売することになるでしょうね。あと、『平成・新鬼が島』のように、書き換えがスタートして数カ月後に通常のパッケージ版として販売することもあるでしょうね。

⬆ゲームキオスクって呼ばれていた時期もあったニンテンドウパワーがスタートしたのは97年9月30日。ただ、当時はテスト段階で、全国のローソンで本格的に稼働をはじめたのは去年の春からなのだ

編集部の人がサンプルロムを落としてしまったらどういうことに？

三重県・三重で長野さん

そりゃあ、八つ裂きでしょう(笑)。

これまで、そういった事故は1度もないですけど。それに、開発途中のサンプルロムのプログラムには番号を入れるようにしています。たとえば…、そんなことをする人はいないと思いますが、海外のルートでコピー商品が出回ったときに、プログラム的に検索すればその番号が出るようになっていますので、「あ、64ドリームがサンプルロムを横流ししてる！」(笑)っていうのがわかるようになっているんです。

⬆完成する前のソフトがプレイできるようになっているサンプルロム。サイズは製品版カセットの2倍。それにしても「八つ裂き」ってどのようにするんだろう？

ゲームボーイ10周年キャンペーンをやって！

富山県・ゼルダの伝説は永遠に不滅です(笑)さん

残念ながら、やる予定はありません。

でも、ポケモン3周年はやることになっています。これから『ポケモンスナップ』や『ポケモンピンボール』が出ますし、今回3周年を記念してエンブレムのようなものをつくりました。トミーさんなどポケモングッズを出されているところは、パッケージにもどんどん使うことになっているんです。あと、東京と大阪のポケモンセンターも3周年記念の商品をいろいろ用意しているようですね。

⬆64ドリームのシールにもなったポケモン3周年記念のマーク。次号では64ドリームオリジナルのゲームボーイ10周年シールをつくろうかな

任天堂にスキー部があるって本当？

大阪府・ニセ本郷64さん

ありますよ。

僕も入社して2年ほど所属していました。昔は結構こぢんまりしていたんですけど、最近は若い人がいっぱい増えてきて、大型バスで団体旅行のようにツアーを組むようになっています。だから、僕のような年寄りにはツライ(笑)。あと、スキー部のほかにテニス部と茶道部、将棋部なんかもあるんですよ。

はみだし質問箱

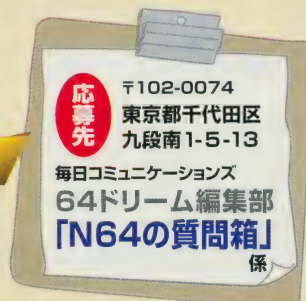
Q 『マリオゴルフ64』はどのようにGBとリンクするの？（東京都・浅井啓介さん）

A いまの時点ではナイショですね(笑)。発売は夏くらいになると思うんですが。

『N64の質問箱』質問大募集!!

キミの疑問を本郷さんにぶつけてみませんか?NINTENDO64にまつわるハードやソフトに関することなら何でもOK。編集部がキミに代わって本郷さんに質問します。とじ込みの読者アンケートか、官製ハガキを使ってご応募ください。首を長くしてお待ちしてますぜい。

FAXでもOK! ➡ 03(3230)0675

応募先
〒102-0074
東京都千代田区
九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「N64の質問箱」係

毎月⑥MAITSUKI④新聞 Monthly News

The Best Game Magazine
THE 64DREAM ザ・ロクヨンドリーム
発行所／東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
株式会社 毎日コミュニケーションズ 64ドリーム編集部

●はみだしNEWS● インタビューで登場する「アーバンもみもみ」とはナショナルのマッサージ機のこと。仕事に疲れた体をこうした機械でもみほぐしてもらうと、本当に気持ちがいいのだ。編集部でも一台ほしいなあ。

TOP NEWS CG など新しい分野の芸術作品を対象に選ばれる 文化庁メディア芸術祭大賞に『ゼルダの伝説』!!

『ゼルダの伝説』の大賞受賞を知り、あらためて今年が宮本さんの年になることを痛感したぞ。ともちろん宮本さんや『ゼルダの伝説』が99年の各賞を総なめすることはわかっていたとはいえ、早くも僕らの『ゼルダ』が大きな賞を受賞したことを素直に喜びたい。

CG（コンピュータグラフィックス）やアニメーションなどの新しい分野の芸術作品を対象とした、第2回文化庁メディア芸術祭のデジタルアートインタラクティブ部門で、『ゼルダの伝説～時のオカリナ』がライバルを押さえて見事に大賞を獲得したぞ。昨年は『FFVII』『I.Q』が同部門で優秀賞を獲得しているだけに、N64ファンにとっては今年『ゼルダの伝説』が大賞を受賞したことはまさに溜飲をさげる思いなのだ。受賞式は2月26日新国立劇場で行なわれ、翌27日からは大賞受賞者の講演や対談も行われる。場所は新国立劇場小劇場（東京都渋谷区）で、入場は無料。興味がある人は出かけてみよう。ただし定員は当日会場で先着順150名まで。なお受賞式や宮本さんの対談については次号でお伝えするつもりなのでお楽しみにね。

受賞の感想を宮本さんに聞いてみました

── まずは受賞おめでとうございます。

宮本 文化庁のほうから頂くことになりました。今までにたくさん賞をいただいているんですけど、カンヌとかアカデミー賞とかいうとみなさんが興味を持つんですけど、ゲームに関してどんな賞があるのか知らない人が多いですもんね。

── 昨年の大賞は『KAGE』という作品で、『FFVII』が優秀賞だったですね。

宮本 今年あんまり賞を取り過ぎると、来年は『FF』とかにトロフィーあげにいかなアカンのかな？

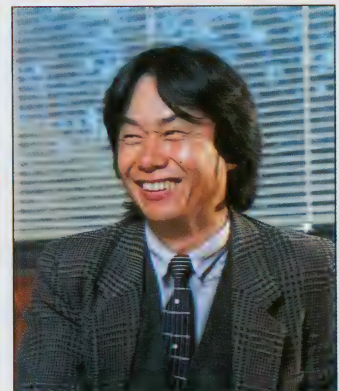
── …(一同爆笑)。しかし、今年の賞は独占じゃないですか？ 授賞式には全て宮本さんが出席されるんですか？

宮本 本郷君が代わりにいってくれることもあるよね。大賞とかぼくの名前でいただくことになったもの以外は…。今回の文化庁の賞も「開発チーム代表宮本茂」ということになってます。でも新聞とかに載るときは長いから「宮本茂」だけになってしまうんです。

── 賞金の使い道はもう決まっているんですか？

宮本 みんなでぱーっと飲み食いに使うのもなんかねえ、賞金を出してくれてるとこに申し訳ないし。で、記念品を作ろうかって思うんやけど、「こんなんもらうんやったら、現金のほうがいいよな」なんてことあるでしょう(笑)。だから、「アーバンもみもみ」を買おうかと…。

── アーバンもみもみ？(笑)

宮本 実は以前も賞金をもらったことがあって、その時に何を買おうかといろいろと考えて、ぼくはビリヤードの台を買おうかって言ってたんやけど、「管理やメンテナンスはどうしますか？」とか言われて、何か面倒くさくなって、それでやめにしたんです。だから今度賞金をもらったら、「アーバンもみもみ」を買おうかとずーっと思ってたんです(笑)。それが福利厚生としてはいちばんいいんじゃないかと真剣に考えているんですよ。あとは、トライフォースの入った記念品も作ろうかって思っているんですよ。

⬆世界中で600万人もの人が『ゼルダの伝説』を通じて宮本さんと共感しあえたわけだ

ニンテンドウスペースワールドの開催日は8月27～29日に決定!!

5月に開催が予定されていたニンテンドウスペースワールドの開催日が8月27(金)～29日(日)に正式に決定したぞ。開催日を延期したのは、、6月までに発売が予定されている『ポケモン金・銀』でも、ミュウのような幻のポケモンプレゼントみたいなイベントが計画されているからだ。ところで気になるのはどのポケモンがもらえるかだが、編集部では映画に登場する幻のポケモン『X』だと予想しているんだけど、どうかな？

54作品の中で栄冠に輝く作品は何か？ 第3回CESA大賞ノミネート作品が決定!!

CESA会員になっている各社と一般の投票によって決定される「CESA大賞」。そのノミネート作品（54作品）が決定したのだ(4P参照)。そして大賞の行方を大きく左右する一般投票も、2月19日からいよいよ開始（3月19日まで)された。ホームページ（www.cesa.or.jp）やゲーム販売店に置いてある専用ハガキで投票できるぞ。また3月20・21日の東京ゲームショウの会場内でも受け付けている。今年は全ての賞をN64で独占しようぜ。

マリーガル緊急レポート

マリーガル・香山氏の発言の真相を追う!!

先月号でマリーガルに取材した時、「ニンテンドウスペースワールド（開催は8月27～29日に決定）で第2弾、第3弾のゲームを見ていただけると思います」といわれ、「そのうち本誌で紹介できればいいなあ」とすっかり油断していた64ドリーム編集部の面々。2月5日発売のファミ通における香山氏の発言にビックリ仰天!! サオヘンとわたるの2人は急きょマリーガルに出向き突撃取材を敢行してきたのだ。マリーガルも反響の大きさに戸惑っているようで、「香山がファミ通でお話した以上の事はお話できません」とガードは硬かった。微妙な表情の変化をチェックしながら、徹底的に質問を浴びせ続けて判断した情報や、編集部なりの解釈や想像もくわえて3ページにわたり状況をまとめてみたのでじっくり読んでね。

◆マリーガルにのり込み急きょ話を聞いてきたのだ。取材に応じてくれた安藤さん（写真奥右）と池亀さん（写真左）の2人は各社からの取材攻勢もあってか、なんとなくお疲れの様子でした

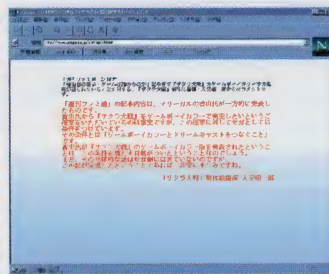
取材をもとに記事の内容を検証してみよう

大きなショックを受けたファミ通2・19号（2月5日発売）掲載の香山氏と浜村編集長の対談記事。この記事は香山氏個人がこんな事を考えてますよ、こんな構想を持ってますよという事を語ったものであり、マリーガルやメディアファクトリーの広報を通じて発表された正式なリリース情報というわけではないのだ。ただ香山氏はマリーガルとメディアファクトリーの取締役という責任ある立場の人物であり、また業界内では辣腕の仕掛け人として非常に有名な人物でもある。だからここで語られた業界を揺さぶるような発言は全て真実であろう。最近の業界の動き、例えばバンダイの携帯ゲーム機ワンダースワンの販売ルートがセガからソニーに変更されたことやドリームキャスト（以下DC）と接続できるネオジオポケットにソニーが参入したことなどもあって、ソニーに対抗して任天堂とセガが手を組んだのでは？ とのウワサが一部で流れたのも事実だ。この記事がもとにウワサだけが先行して、あらぬ方向へ進行してしまうのは、64ドリームとしてもあってほしくないことだし、また本当のところはどうなのかは編集部としても非常に興味のあるところだ。そこでポイントとなる香山氏の発言についてひとつひとつ検証していくことにしよう。

◆問題の記事が掲載されたファミ通の2・19号。でも『ダビスタ』GB版の話って結構むかしから発表されてるし、これはスクープやないぞー

『サクラ対戦』がGBカラーで登場!! ドリームキャストとGBカラーがつながる？

ファミ通の記事の中でも、インパクトがあったのが、セガの人気タイトルである『サクラ大戦』がGBカラー対応ソフトとして発売されるというもの。この記事に対してセガの入交社長が翌日セガのホームページに以下のようなコメントを掲載した。

「週間ファミ通」の記事内容は、マリーガルの香山氏が一方的に発表したものです。香山氏から『サクラ大戦』をゲームボーイカラーで発売したいというご提案をいただいているのは事実ですが、このご提案に対してセガとしては条件をつけています。その条件とは「ゲームボーイカラーとドリームキャストをつなぐこと」です。香山氏が『サクラ大戦』のゲームボーイカラー版を発表されたということは、この条件を満たす目処がついたということなのでしょう。まだ、その具体的な話はセガ側にはきていないのですが、この話が実現したということであれば、非常に楽しみですね。『サクラ大戦』制作総指揮 入交昭一郎

◆ホームページに掲載されたセガの入交社長のコメント。www.sega.co.jp/irimajiri.html

入交社長のコメントに続き、マリーガルも正式なコメントを発表。

「株式会社マリーガルマネジメント取締役である香山哲と、株式会社セガ・エンタープライゼス入交昭一郎社長との会談で、ゲームボーイ版『サクラ大戦』の開発・発売については了解されていることを当社は確認しております。またその際、『ゲームボーイカラー版・サクラ大戦』と『ドリームキャスト版・サクラ大戦3』をつなげることが両者の間での合意事項であったことも当社は承知しております。上記内容については弊社 香山哲が任天堂株式会社山内溥社長に直接お伝えしております」

さらに任天堂にこの件についてコメントをお願いしたところ、

「マリーガルがGBカラー版の『サクラ大戦』の開発をしていることは承知しています」

と『サクラ大戦』がGBカラーで開発中であることは認めている。ここで3社からのコメントをもとに冷静に分析をしてみよう。GBとN64、さらには64DDとつながれば無限の可能性を秘めた遊びかたができるのに、任天堂がわざわざGBとDCとをハード的に直結することを了承してまで、『サクラ大戦』のGBカラー化をはかる事はほとんどありえないだろう。ここからは編集部の推測だが、「GBカラーとDCをつなぐこと」という言葉の真意はハード的な直結を意味しているものではないということだ。つまり『ドラゴンクエストモンスターズ』がそうであったように、特に低年齢層に圧倒的なシェアをほこるGBユーザーにソフトを浸透させることを目的としているのではないだろうか。それでも充分に任天堂以外のハードで発売される次回作の、大きな宣伝効果を生むと思われるからだ。では具体的に「つながる」とは何がつながるのだろう。たとえば、主人公がGBカラー版とDC版とで何らかの関連があったり、GBカラー版であるパスワードを手に入れ、それをDC版に入力すると、特別なストーリーが展開されるというのはどうだろう。ただもし、将来通信環境が整備されGBとつながる通信関係の新ハードが任天堂から発売されたなら、間接的ながらもGBとDCがハードとしてつながる可能性があるわけだ。異種ハードの連絡…。これは夢物語ではないかも。

続々と登場してくる新作情報も明らかに

さらに香山氏は、まだ発表されていないマリーガルの新作ゲーム情報や、コードネームながら音声認識システムを使った新作を開発していることも語っているのだ。次のページからドーンと新作ゲーム情報を紹介するぞ。

新作情報は次ページへGO!

香山哲氏とは？

マリーガルのシステムや、ニンテンドウパワーなどを仕掛けた人物と言われ、ゲーム業界ではキレものとしてよく知られている人物だ。今回も香山氏本人にインタビューをと申し入れたのだが、スケジュールの調整がつかず実現しなかった。香山氏を知る人に印象を語ってもらうと、「宇宙人」、「一度話すと忘れられない人」とかなりインパクトの強い人らしい。

●はみだしNEWS● CESA大賞にノミネートされている54作品の一覧は本誌の広告ページに掲載されているので、参考にしてね。

●はみだしNEWS● マリーガル取材の際に部屋で待っていると、なんと平林さんの声が聞こえる。今日は平林さん自ら登場かと思ったら『MILLIA'99』出発前で忙しそう。結局お会いできなかったのだ。

マリーガル緊急レポート 続々と明らかになってきた

カスタムロボ（仮）

突如登場した謎のタイトルがこの『カスタムロボ（仮）』だ。

「『ピカチュウげんきでちゅう』に続く第2弾のマリーガルソフトはこのゲームになるでしょう。6月のワールドホビーフェアやニンテンドウスペースワールドでは実際に触って遊べる様に準備をすすめています（マリーガル広報：以下同と表記）」

とのことだ。開発を担当しているノイズは、ナムコで有名なアーケードゲームを制作した実績のあるスタッフが集まって作った会社だ。ゲーム内容については「アクションという一言では片づけられないゲーム。現段階ではタイトルから想像していただくしかないですね（同）」とガードは固い。ただ、イラストやタイトルからロボット（らしきもの）が登場するのはまちがいないだろう。ベースとなるロボットにいろんな種類のカスタムパーツを装備して、自分なりのオリジナルロボットを作り上げていくシミュレーション要素もありそうだ。問題はオリジナルロボットをどうするのかということ。友達のロボットと戦ったりとか、パーツを交換したりとかは誰でも考えつくようなことだ。マリーガルソフトならではの「あっ！」と驚く仕掛けに期待したい。開発度は高そうなので、近日中には画面の公開もありそうだ。

←いまある材料はこの1枚のイラストだけ、最大限の想像力を発揮してゲームの内容を考えてみよう

巨人のドシン（仮）

飯田和敏さんと柴田賀盆さんを中心としたパーラムが制作する『巨人のドシン（仮）』。飯田さんの『アクアノートの休日』にあったオブジェクトの中で、突然とぎれる巨人の足跡は、そこで巨人がたおれたことを意味し、『太陽のしっぽ』の舞台の島は倒れた巨人そのもの。その島になった巨人が「生まれてから死ぬまで何をしたのか」っていうのが今回の『巨人のドシン』のテーマなのだ。一部でこのソフトがカセットで発売されるかもとのウワサがあるのだが、

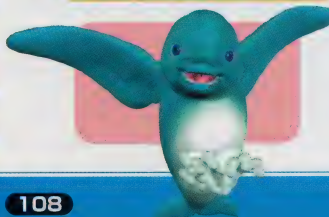
「このソフトは当初から64DD用として制作しているので、カセットへの変更の予定はありません（同）」

とのお話。制作の方も順調にすすんでいるようで、3月末には最終版が完成する予定だ。実は飯田さんは2月9～12日まで、フランスのカンヌで開催されているヨーロッパ最大のマルチメディアショー「MILLIA'99」に出かけている。ここには世界中からすばらしい作品や、優秀なクリエーターも集合してくるのだ。カンヌで強烈な刺激を受け、『巨人のドシン』の追い込みに、より一層力が入り、楽しい作品に仕上がったらいいね。

音声認識システムを使った3本のタイトル

TEO（仮） トイ・レーシング（コードネーム）

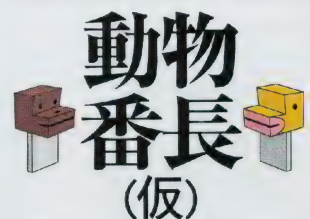
←TEOは宇宙にある架空の惑星。フィンフィンと一緒に探検の旅にでるのだ

←鳥のようでありまたイルカのようでもある。ゆえに水の中でもOKなのだ

『TEO（仮）』はもともと富士通のパソコン用ソフトで、早くから富士通とハドソンの共同で音声認識システムを使ったN64用のソフトとして開発していたもの。さらに今回はこのシステムを使ったソフトとして、女の子に人気の人形を使ったコードネーム『トイ』や『レーシング』が新たに追加発表された。まず『トイ』について推測しよう。女の子に人気の人形となれば、最近はマンガの連載もある「リカちゃん」で決まりだろう。かたや『レーシング』もいろんな可能性が考えられる。例えば、自分が操縦するラジコンカーをラリーレースのナビゲーターのように指示を与えて進めていくというゲームはどうだろう。どんなゲームかあれこれ考えるだけでもワクワクしてくるよね。ところで『ピカチュウげんきでちゅう』のアンブレラのスタッフが、こうしたゲームの開発に関わる事はないのだろうか？

←音声認識システムを採用し、マリーガルが関わった第1弾ソフト

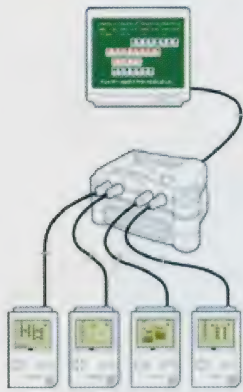
「基本的にはないですね、アンブレラのスタッフは次回作の開発がありますし。逆に小澤さんはどんなゲームを作ってくれるのかとっても楽しみにしているとおっしゃってました。このシステムのライブラリ（＊）は全て公開してますし、自分達では考えられなかったようなゲームが出てほしいということを話されてました（同）」

動物番長（仮）

『ジャングルパーク』を作った松本弦人さんと『パラッパラッパー』でシナリオ、キャラクター設定を担当した伊藤ガビンさんらを中心としたサルブルネイが制作するゲーム。内容的には人間が動物として持つ本能的な部分を描いたかなり過激な内容になりそうなので、特に子供達が中心になるワールドホビーフェアでの映像展示は難しいかもね。となるとスペースワールドでの出展を期待しよう。

←このイメージイラストからどのようなゲームなのかを想像するのは非常に困難だよねえ

＊ライブラリとはここではゲーム開発に必要な機材やツールのこと

マリーガルの新作ソフトの数々

64GBケーブルを使ったソフトの数々

←麻雀やトランプをイメージすればこのシステムの概要がわかりやすい。例えば7並べならGB画面上には自分のカードが、テレビには場に置かれたカードだけがあるのだ

まずは「64GBケーブル」という言葉を初めて聞く人がいるかもしれないので、簡単に説明しておこう。これは、GBをN64のコントローラとして使おうという試みなのだ。手元に自分だけのデータを持っていながら、別の画面でも遊べるわけだ。「これを見てやる気にならないクリエータは、しょせんクリエータじゃない」とまで言い切る『ゼビウス』や『ドルアーガの塔』などの制作で有名な遠藤雅伸さん。彼がマリーガル参加を決断したのは、このシステムの実現があったからである。このシステムを使ったタイトルとしてこれまで、『DT(仮)』や『64GBダビスタ(コードネーム)』が知られていた。そして今回明らかになったのが、企画段階ながら「ガンダム」シリーズを作った富野由悠季監督とカプコンのスタッフとの間で検討されているプロジェクト。まず『DT』について説明すると、これは遠藤さんがプロデュースしているカードゲーム。先にGB版の発売があって、N64版(64DD版)が登場する予定だ。当初は昨年中に情報が公開される予定だったのだが、いろんな事情からなかなか発表できないらしいのだ。そこでホームページ上で公開されているGB版『DT』に使用されるのグラフィックを組み合わせたイラスト(右上)を紹介しよう。一枚づつじっくりチェックすれば『DT』の全貌がみえるかも。

DT(仮)・64GBダビスタ(コードネーム)

←www.gamestudio.co.jp/home.htmlは遠藤さん率いるゲームスタジオのホームページ。そこで公開されている『DT』のイラストだ

『64GBダビスタ』、および富野監督の新作については残念ながら新しい情報はまったくナシ。どちらのソフトも64GBケーブルから広がっていく新たなシステムや遊びかたの提案をしていくのではないかということ。例えばカードゲームのキモは、バトルする以外に、いかに珍しいカードを手に入れるかにかかっているといってもいいだろう。その方法として、買う、貰う、交換する、作るなどの方法があるわけだが、これをいかに円滑に、より多くの人と短時間で行えるとができるか大きなポイントになるはずだ。そこで浮上してくるのが、今年GBの書き換えがスタートするニンテンドウパワーを利用すること。その他、PHSや一般電話を使ったシステムも理論的には可能だろう。つながる、ひろがるN64ワールドはまだまだこれからなのだ。

➡洒落っけを発揮しすぎてこんなカセットを作ってしまいました。遠藤さんごめんなさい

エコーデルタ(開発コード)

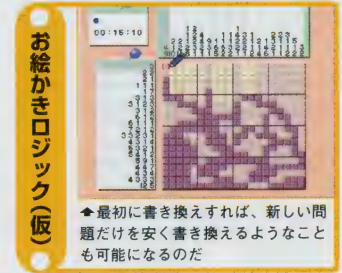
本誌にも何度か登場していただいた平林久和氏がプロデューサーをつとめ、SLG開発経験豊富な安田彰雄氏らを中心としたクレバートリックが開発を担当しているこのゲーム。「うるさいゲーム」がキーワードと聞いていたのだが、内容は不明だった。今回判明したのは、「題材は海底を進む乗り物」を使ったゲームになるとのこと。もう潜水艦しかないでしょう。こうなると「眼下の敵」「Uボート」「海底2万哩」などの名作映画のようなゲームが考えられるがどうだろうか？　ゲームとしては、有名な「海底2万哩」がおもしろそうだが、「人間のなかにある映像や音とかに焦点を合わせてゲームを組み立てている」ことを考慮すると、潜水艦の提督として外部の敵はもちろん、艦内でも巻き起こるトラブルを迅速に判断する能力が要求されるSLGと見た!! どうかな？

ニンテンドウパワーの新作も登場!!

マリーガルでは、N64やGB用ソフト以外にもニンテンドウパワーの新作の開発もすすめている。「いいゲームを残そうプロジェクト」からは『ウィザードリィ』や『コラムス』が登場。『ファイアーエムブレム』の新作発売や、GBの書き換えがスタートするニンテンドウパワーの動きも見逃せないぞ。

たまごっちタウン(仮)

➡一世を風靡した『たまごっち』のSFC版。画面からはボードゲームのように見えるぞ

お絵かきロジック(仮)

➡最初に書き換えすれば、新しい問題だけを安く書き換えるようなことも可能になるのだ

マリーガルの戦略はまだ始まったばかり

感じるままに原稿をここまで書き進めてきて思ったのは、今回発表されたことは、香山氏にとっては壮大な構想のほんの一部に過ぎないのでは？　ということだ。三国志の時代、有能な軍師や将軍が曹操や劉備のもとに集まったように、優秀なクリエーターらがマリーガルに集結している。そうした人達が、いかなる奇抜な手を打ってくるのかを考えると楽しくてたまらない。正直なところ任天堂とセガの関わり具合については、よくわからない。でも任天堂とセガが手を組む可能性はゼロではないし、それならばN64とポケットステーションがつながってもおかしくないわけだ。「今後ゲーム業界でなにがあってもおどろかないぞ」と覚悟ができたできごとであった。皆さん、意見を是非N64フォーラムに送って下さい。

●はみだしNEWS● ニンテンドウスペースワールドの開催が8月に変更されたことにより、マリーガルソフトのリリース時期にも変更があるかも。新しい情報が入りしだいすぐにお知らせするぞ。

●はみだしNEWS● N64初のRPGとなる予定でありながら日本ではいまだに発売されないイマジニアの『エルテイル』。続編の情報が早くもネットに登場している。日本での発売はどうなったのかな

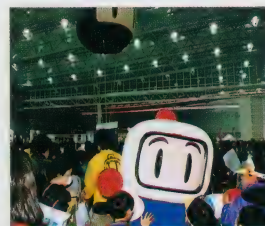
新製品

日立の販売促進にポケモンが登場!! 4月には「ポケモン家電品」も商品化

日立製作所は3月から1年間、家庭用電化製品の販売促進キャラクターに「ポケットモンスター」を起用することになった。日立製品の販売イベントなどには、これからいろんなポケモン達が登場することになりそうだ。また4月以降ポケモンをあしらった家電品も順次商品化されるとのこと。個人的には、「ピカチュウの電子レンジ」とか「カモネギの電磁調理器」とかが発売されたら楽しいと思うんだけど。みんなもどんな製品が販売されるか予想してみたらどうかな? 編集部のもっちーは、「ドガースの空気清浄器やエアコン」があれば面白いと言ってたけど、これだとなんか臭そうだし誰も買わないよね。

夢があふれるゲームとホビーの祭典 第9回次世代ワールドホビーフェア

子供達にとっては恒例のイベントとして、すっかり定着した感のある「次世代ワールドホビーフェア」。今回は大阪ドーム(98年12月12・13日)、福岡ドーム(98年12月20日)、幕張メッセ(99年1月23・24日)と3会場で開催された。会場では、多くの子供達があつまり大盛況であった。実は個人的には、ポケモンやミニ四駆ブームが落ち着いたこともあり、それほど来場者が伸びないかもと予想していたのだが、実際に取材に行ってみるといつもとかわらぬ大混雑。あらためてゲームやホビーに対するキッズパワーの力強さを再確認したしたぞ。

◆任天堂ブースでは『スマブラ』に登場するリンクの活躍を見守るリンク?を発見!! これってもしかして編集部に写真送ってくれた美鈴秋さん?

◆会場内はどこも大混雑。東京ゲームショウとは全く違う子供たちの熱気が印象的だ

◆ポケモンカードのブースの近くでは、カードボンをやり放題。GB持ってけばよかったなぁ

新製品

育成万歩計ブームの火付け役となった てくてくエンジェルが新しくなったぞ

97年12月の出荷以来200万個を超える大ヒットとなった「テクテクエンジェル」がスリムになって新登場するぞ。スリムになっても画面はワイドに、キャラクター数もアップ。みんなの意見をもとに大幅に機能アップしているのだ。

◆価格2480円で3月5日に発売予定。今回も大ヒットしそうだね

©1997 1999HUDSON SOFT

ゼルダCD当選者発表!!

東京都/佐藤宗憲さん　埼玉県/真下智行さん　石川県/中村雄大さん

おめでとうございました。

64ドリームチーム、イマジニアチームに勝利

先月号でお知らせした、『ファイティングカップ』によるイマジニアチームとの対戦で、64ドリームチーム(ドクトルエンドー、フカミバナナ、ホームズアンドレの3人)が見事勝利をおさめた。3人ずつの対戦で先に2勝したチームの勝ちというルール。まずは前日に必殺技を発見したというエンドーが、大方の予想を裏切り2-0で勝利。続くバナナもあっさり2-1で勝ち、64ドリームチームの勝利が決定してしまった。この時急きょ最後の大将戦で勝った方が優勝と、ルールを変更したものの、アンドレもあっさりと勝利をおさめた。負けたイマジニアチームの3人(マグナム山内、ピストン星見、ワトソン安田)は「こんなはずでは」と悔しがっていたが、特訓を重ねたドリームチームに死角はなかった。ということで来月のプレゼントお楽しみにね!!

◆勝者の常として看板(『エルテイル』の立て看)を持って帰ろうとするエンドー

『バンジョーとカズーイの大冒険』のサウンドトラックが発売されたぞ!!

『バンジョーとカズーイの大冒険』のサウンドトラックが、2月17日に発売された。あの宮本さんに「マリオを超えた」と言わしめたこのゲーム。もちろんサウンドの方もすばらしい出来ばえだ。バンジョーが奏でる軽快なテーマソングを聞けば、きっと心もウキウキするぞ。2427円(税別)でポニーキャニオンから発売中。なお初回特典としてオリジナルジグソーパズルが付いている。

◆ゲームを遊んだことのある人はもちろん、まだ遊んでいない人でも、軽快な音楽を聴けば爽快な気分になれるぞ

ニュース

車体に『マリオ』がたくさん描かれたリムジンバスはただいま関西で運行中

関西の読者の方から、『マリオ』が車体に描かれたバスを見たというハガキをたくさん頂きさっそく調査してみました。これは京都駅南口から関空へ向うリムジンバスで、10月まで大阪空港交通が運営しているもの。1日2往復だけなので、見られた人はラッキーかも。

◆京都といえば任天堂。任天堂といえばやっぱりマリオだよね

マリオクラブお薦めソフト

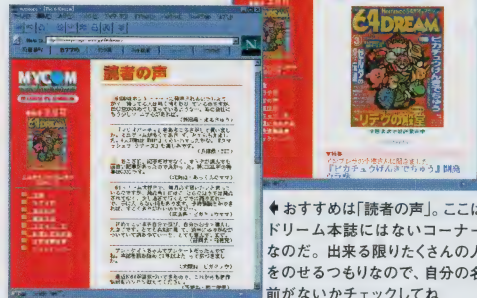
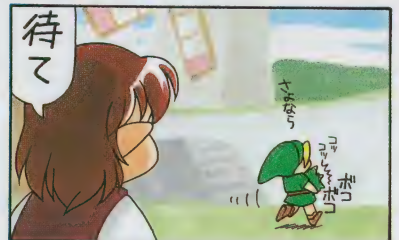
今月のおすすめソフトはみんなが知ってる人気の『パズルボブル64』

パズルゲーム。反射角などを考えて「バブル」を発射し、同じ色の「バブル」を3個以上くっつけて落とすという基本ルールは、お手軽にプレイできる。登場するキャラクターはコミカルに描かれており、BGMは見た目の雰囲気に合っている。最大4人までの対戦が可能な「マルチプレイヤー」や全1025面が用意されている「コレクション」、自分でパズル面を作成する「エディット」など、ゲームモードが6種類と充実しており、満足できる内容となっている。

＊ゼルダCDプレゼントに応募頂き、本当にありがとうございます。応募総数はなんと600通以上。厳正なる抽選は、仕事中にもかかわらずマンガを読んでいたモッチーにやらせました。これからもいろんなプレゼントを提供できるよう頑張りますのでよろしくお願いいたします

今月はいつもとはおもむきを変えたくて64ドリームのホームページを紹介しよう

今月は64ドリームのページを紹介しよう。ここは結構以前からあったんだけど、64ドリームには掲載されないスクープ記事がアップされているわけではないし、会議室のように読者と情報交換するスペースがあるわけでもないので、特に紹介しなかったのだ。読者の皆さんから、「64ドリームのホームページはないの？」というお便りを毎月いただき、恥ずかしながら今月紹介となったわけ。ただ「読者の声」のコーナーはフォーラムに載っているものとは別物。君の名前が載ってるかも。

➡www.pc.mycom.co.jp/64dream/がアドレスです。バックナンバーの紹介もあるので、何月号はどんな記事がのってたかをチェックするにはとっても便利だよ

⬅おすすめは「読者の声」。ここはドリーム本誌にはないコーナーなのだ。出来る限りたくさんの人をのせるつもりなので、自分の名前がないかチェックしてね

ファミリーベーシック専用データレコーダー

みなさんはファミリーベーシックって知ってますか。これは1984年に発売されたファミコン用の周辺機器で（初期型は当時14800円）、当時のパンフレットでは「ファミリーコンピュータと本格的な72キーのキーボードを使用して、コンピュータと対話を楽しむ新カセット」と説明されている。つまりファミコンをコンピュータのように使ってゲームを作ったりできる機器だと思ってほしい。となるとゲームをするにはプログラムがいる。プログラムはどこかに保存したり、読み込んだりする必要があるわけだ。そこで登場するのが、今回紹介する（前ふりが長かったけど）データレコーダなのだ。キーボードじゃなく、データレコーダーを紹介するあたりがエンドーのエンドーたるゆえんかもね。

⬆エンドーいわく「当時の価格は9800円だったと思う」とのこと。この本体は松下電器が製造し、任天堂が発売していたのだ

マンガ／三浦ゆうま

●はみだしNEWS● JR西日本で運行中のバンジョー新幹線は大好評のため運行が5月まで延長されるそうだ。ゲームの売れ行きも好調だし、バンジョーの人気も高まってきたみたいだね。

Tea Break

久々の登場となる「わたるのパズル」、ずーっとさぼっててどうもすいませんでした。ということで、満を持しての登場は東京都のペンネーム宝山りふぁさんから届いた、『ゼルダの伝説～時のオカリナ』クロスワードパズル。エンディングを見た人もまだの人（私はいま「魂の神殿」の中）も楽しんでくださいね。

タテのカギ

1. 本当にお疲れさまでした、○○○○さん!
2. 大人リンクの飛び道具。
4. 森の神殿の四姉妹って、○○○○物語?
5. 太公望は○○○を選ばず。
6. 当るとメチャクチャ痛いです。とても重そうですが、僕は持った事がないからわかりません。
8 これなら食べられるずにすみます。
[9] オカリナで○○○○○のテーマを吹くと、座布団が飛んでくるネタ…ぜひ入れてほしかった。
11. 「おっちゃん」って言ってんじゃないってば!
12. 「イジメちゃだめよ」って、誰もきいちゃいない。「キータンよりキュート」らしい。
[15] 聖○○○○、トライフォース。
19. ウエを見るにはC上視点でスティック手前。
22. （イミ無し問題その1）もしかして、シークが使ってるののってデクの○?

ヨコのカギ

2. 大人時代のゾーラの里は、○○が降ってる…。
3. インパはゼルダ姫のお○○係。
5. 「リンクはわらわのフィアンセじゃ。」
7. シーク「聞け、○○○○○○○○を!!」
10. ガノンの○○に入るには、結界をとかなくちゃ。
[13] Z注目中は○○○を見ることができません。
14. ダンペイさんの形見。
[15] この人の正体は永久規制。
[16] サリアの歌で、ダンシーングっ!
17. デクの樹サマの中は○○2Fまで、水の神殿は○○1F。氷の洞窟に○○はないです。
18. ビンに入れて…、飲むな、こんなもん!!
20. ゼルダの伝説 ○○のオカリナ。
21. エポナは初め、これで呼ぶ予定だったのよね。
22. （イミ無し問題その2）オカリナ自由演奏：A+スティック↑。

6つの□の中の文字を並べ替えるとゼルダ関連のある言葉ができます。一部64ドリームを読んでいないと解けない問題もあります。なお問題の番号に□のかこみがあるものは、ヨコのときは右から、タテのときは下から文字を入れていきます。

みなさんからの楽しいパズル募集中!!

〒1021-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
わたるのパズル係まで

タイトル	ニンテンドウオールスター!大乱闘スマッシュブラザーズ	容量	128M
発売元	任天堂	ジャンル	格闘アクション
発売日	1月21日より発売中	プレイ人数	1〜4人用
価格	5800円	備考	コントローラパック対応

見た目とはウラハラなスマブラ激しいパートを攻略!

1P MODE

イヤ〜な敵を攻略せよ!!

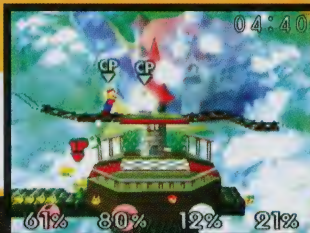
BATTLE

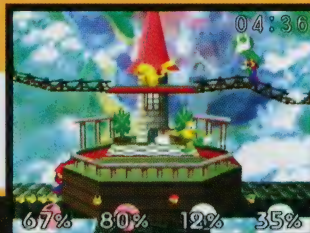
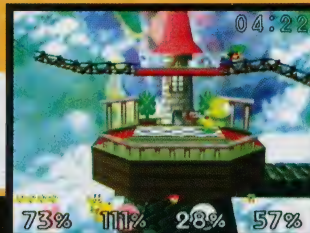
ザーマーアンドレのオレならこーする!

とりあえず「VERY HARD」でしょう。敵の攻撃もキビシイけど、その分こちらの攻撃もいい感じで決まるからね。何?攻略できない。だったらオレのやり方を教えてあげよう。

宿敵マリオブラザースはこーやって倒せ!!(難易度はVery Hard)

はっきり言ってこの兄弟は仲がいい。誰だ仲悪いなんて言ったの。しかもルイージのファイヤーボールは下に落ちないいやらしさだ。下段から攻撃してちくちく減らそう。

つーことは!!

まずは弟を撃破。その後で兄をじっくりやっつけていくのがいいだろう

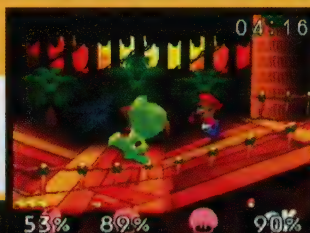
まずは下段からヨッシーのたまご攻撃でちくちくと攻撃しよう

これで体力を減らしておく作戦だ。ちょっと地味だけどね

後は端っこに追いつめて投げかスマッシュ攻撃だぜ

序盤のイヤ〜な奴、ジャイアントドンキーはこーやって倒せ!!(難易度はVery Hard)

序盤最大の敵ジャインアントドンキーコングは、一緒に戦う仲間次第とも言えるが、オレはヨッシー。タマゴハメ攻撃ができるし。これでドンキーもイチコロだぜ。

つーことは!!

他の2人の仲間が少しでも削ってくれれば楽勝だぜ

まずはたまご投げで先制攻撃。降りてくる前にダメージを与えよう

次にパクっと食べて吐き出す。ドンキーの起きあがりをガードすること

蹴りを当てたら、すぐにまたパクっと喰う、これの繰り返しだ

4人のかくれキャラの出現方法は『ドリテクの殿堂』128ページ〜を見てね!!

ATTACK!! BONUS 1&2

ボーナスゲームを攻略せよ!!

BATTLE

ゲーマーアンドレのオレならこーする!

ボーナスゲームはマジで難しかった。でも1度パターンを覚えれば1分を楽に切れるようになるぜ。今回は特に難しい6人のボーナスゲームを攻略してみた。これでチャレンジしてくれ。

ターゲットをこわせ! BREAK THE TARGET

リンク

壁の向こうにあるターゲットは、その方向にスティックを入れたスマッシュ攻撃で破壊できる。これを覚えれば楽だ。あとは2段ジャンプ後に回転斬りを出せれば、上の方のターゲットは壊せるぞ。

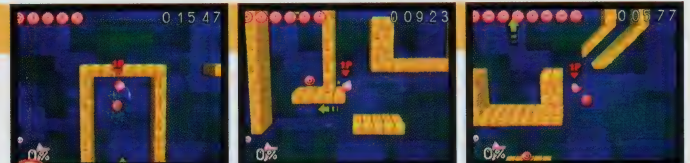
壁の向こうのターゲットはこうやって壊す。後は2段ジャンプ後すぐに回転斬りだ

ヨッシー

タマゴ投げがポイント。特に最後の2つは落ちながら投げるのでコントロールが重要だ。ターゲットのやや斜め右下から上に投げるようにしよう。最後の最後はふんばりジャンプを忘れずに。

とにかくジャンプでたまご投げ。最後の2つは落ちながらのたまご投げだ。この位置で撃て

カービィ

これは「ストーン」になるということさえわかればオッケイ。障害物の間を抜けられなくて色々考えたでしょ。あとは通常Bのカッターをうまく使うこと。ジャンプ後にすぐ撃てるようにしておこう。

まずはストーンになって抜ける。次もストーンで。最後はジャンプ後ファイナルカッターで

台をのりついでいけ! BOARD THE PLATFORM

サムス

右上にある台がキビシイ。ここは写真のように背中を向けて立ち、チャージショットを放った後にジャンプ。そして直前で2段ジャンプというパターンでいこう。タイミングもシビアだぞ。

チャージショットを放った後はサムスがピカピカ光る状態になる。これを使おう

カービィ

どーしてもジャンプだけでは届かないと思われるが、ふわふわ浮いて、その最上段からファイナルカッターを使えば、届かない台の上に乗ることが出来るぞ。このタイミングもムズイので練習あるのみ。

写真最後はふわふわと5回上に浮いた後にファイナルカッター。この位置でオッケイだ

3 プリン

これまたどーしても台に届かないところがあるが、カービィ同様、ふわふわ浮いている時に方向入れパンチをかますことで、またしばらく飛べるようになる。これを使って乗り継いでいこう。

最後はふわふわ浮いている時に方向+パンチをかましてさらにふわふわ飛ぶのだ

タイトル	牧場物語2
発売元	パック・イン・ソフト
発売日	発売中
価格	6800円
	128M
ジャンル	シミュレーション
プレイ人数	1人用
備考	コントローラパック対応

年末年始のN64ソフト発売ラッシュと比べると、ちょっと寂しい2月発売のN64ソフト。でも『牧場物語2』の発売を楽しみにしていた人も多いんじゃないかな。もちろん私もその一人、自分の牧場をせっせと作り上げている最中だ。そこで考えたのはみんなの牧場自慢大会。ドリーム誌上で牧場コンテストを開催することにしたぞ。

他人に見せたくなる自分だけの自慢の牧場を作ろう!!

完璧主義の貴方はこんな牧場を

完璧な牧場をめざすなら、とにかく限られた1日を無駄なく馬車馬のように働き、動きまわるしかない。おそらく1回や2回のプレイでは不可能だろう。全てのアイテム、お料理レシピ、アルバム写真、一定の条件がそろわないと発生しないイベントなど、『牧場物語2』の全てをあそびつくしたい人なら完璧牧場を目指そう。当然ランキングの数字もカンペキでなければならないはず。「ザ・パーフェクト牧場」と呼べる完璧な牧場を作って送ってね。

増築は当然のごとく全部やること。家の中の飾り物にも気を配ること

完璧主義者なら全部のアイテムはゴールドにしなきゃ気がすまないよね

こだわり派の貴方はこんな牧場を

あるこだわりを持ってゲームに望むこだわり派の人の牧場はとってもユニークなものになるはず。例えば、愛犬や愛馬はもちろん、牛やにわとりの名前にとことんこだわるのもひとつだし、収穫はそっちのけで、いろんな作物を組み合わせて、きれいな畑を作るのも楽しそうだね。また、とことんお金儲けにこだわってみるのもいいかも。こだわり派の人の目的はゲームクリアじゃないから、自分なりのこだわりを見つけてユニークな牧場を作って欲しいぞ。いい牧場ができたら送ってね。

今回はにわとりにも名前がつけられるので、名前の候補はたくさん必要だね

トマトととうもろこしを使ったこだわりの畑。いろんな組み合わせを試そう

自由人の貴方はこんな牧場を

その場その場の思い付きで、自由に行動する人は、とにかくいろんな事をやっていろんな発見をして欲しい。たとえば…牧場そっちのけで、草競馬やいぬレースにうつつをぬかすのもいいし、女の子にへんなものをプレゼントしてみるのも面白いかも。あっと驚くようなプレゼントを結構喜んでくれる女の子がいるかもしれないぞ。あと、畑にいろんな植物の種をまくとどうなるのかとか、人並みはずれた行動力を活かして奇抜な牧場を作ってくれ。

女の子に嫌われそうなこともあえてやってみるのだ

にわとりを攻撃すると反撃されるかもしれないぞ

愛情あふれる貴方はこんな牧場を

現実の世界でなかなかお嫁さんがもらえない私（38才独身）のような人にはピッタリの牧場がこれかな。小さいながらもとにかく愛情あふれる幸せ一杯の牧場を作って欲しいぞ。奥さんは子供への愛情はもちろん、愛犬や愛馬、牛などの動物達にも愛情を配ってほしいぞ。一目みてこれが幸せって事がわかる様な牧場ができたら送ってちょうだい。でも女の子との愛情度が高まっても結局結婚できなかったなんてオチは現実の世界だけにしておこう。

無駄が多いけど、こんなハート型のトマト畑はいかがかな

その女の子がよくいる場所をチェックしておこう

和田プロデューサーの牧場

前作のSFC版からプロデューサをつとめ、『牧場物語』の全てを知る男。和田さんの作った牧場は題して「牧場だけでここまで来た」だ。一見「なんだこりゃ？」と思えるが、実は牧場の本質をめざした和田さん入魂の作品なのだ。農作物はいっさい育てずに、畑にあるのは牧草だけ。いっさいの妥協を排して、動物1本にかけるこの牧場はまさしくこだわり派の牧場だ。このこだわりこそが、ゲームを作る上で重要な事であり、こだわりがあるからこそ、プレイヤーを喜ばせる『牧場物語2』が登場したのである。

パックインまさ齋藤さんの牧場

パックインソフトで広報を担当するまさ齋藤さんは、歌って踊れて、ギターも弾ける広報マンとして業界内では有名。その齋藤さんが遊び心を存分に発揮してつくりあげた牧場は題して「踊る男」。アイデア豊富な楽しい牧場はまさ齋藤さんならではのできばえだ。自由人の貴方なら齋藤牧場は参考になるんじゃないかな。牧場はあたかも絵をかくキャンパスの様なもの、あまり堅苦しく考えずに自由に思いのままに遊んでみよう。毎回ちがう遊びかたができるのが『牧場物語』のおもしろさの秘訣だものね。

64ドリーム代表ミッキーの牧場

ドリーム牧場をつくってくれたのは、初登場のミッキー。実はミッキーは編集部のゲーマーアンドレの大親友で、アンドレとともに様々な格ゲーで優勝しているすごいヤツなのだ。ミッキーは「『牧場物語』だけは絶対に人にゆずれなかった」というほど前作からの大ファン。もちろんそんなミッキーが目指すのは完璧な牧場だ。この画面はまだ2年目の夏なので、まだまだだが、3年目の冬にはかなりのイベントをこなしアイテムもゲットしているのだ。完璧な牧場をめざすには、かなりの長期戦を覚悟しなければならないぞ。

自慢の牧場を送ってくれ!!

『牧場物語2』でつくった君だけの自慢の牧場を64ドリームに集めて大々的にコンテストを開催するぞ。コンテストのやり方は以下のとおりだ。

1. みんなは自由に牧場をつくり、見てもらいたい牧場が出来た日付でセーブ。データをコントローラパックに入れて編集部におくる。
2. 編集部で全ての牧場をチェックし、これはと思う牧場を誌面で紹介する。
3. 誌面で紹介され牧場の中で気に入ったものを読者に投票してもらう。
4. 投票が多かった牧場を発表する。選ばれた牧場を作った人にはステキな贈りものを差し上げる。

という手順だ。みんなからの牧場を楽しみにしてるぞ。

〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
毎日コミュニケーションズ　64ドリーム編集部
「おれの牧場が一番だぜ」係まで

注意：データは必ずバックアップを取った上で、コントローラパックに入れてお送りください。決してカセットで送ってこないでください。また輸送にともなうトラブルにつきましては編集部では責任を負いかねますのでご了承願います。

超スノボキッズ

みんな、楽しくおこたでスノボしてる?! いろんなステージに愉快な仲間と競える遊べる『超スノボキッズ』はこの冬イチ押しの対戦ゲーム。でもまだ本誌では紹介してない、秘密のステージや新しい仲間がちゃ〜んと用意されているんだ。がんばって探してみてはどうかな?

気軽に楽しくスノボでGOGO!!

タイトル	超スノボキッズ	容量	128M
発売元	アトラス	ジャンル	アクションレースゲーム
発売日	2月19日より発売中	プレイ人数	1〜4人用
価格	6800円	備考	振動パック対応

今月は中盤のステージを紹介するぞ

今月は先月に引き続き中盤のステージを紹介するぞ。今回は普通にスノボするだけじゃなくって、いろんな仕掛けが用意されているから、ステージ最初のビジュアルシーンも注意してよく見ておくと、楽しいかもよ。

↑各ステージはもちろん、スキルゲームでも腕を磨いておくと、後でいいことあるかもしれないよ

ウェンディハウス

なんと小さくなって、ウェンディのお家の中を冒険しちゃうスノボレース。いろんな障害物が楽しいぞ。

←振り子の間をうまくすり抜けることができるかな。タイミングよく滑ろう

←ピアノの上だって滑っちゃいます。鍵盤もひけたら楽しいのにね

リンダキャッスル

大金持ちのリンダのお城でバトルレース。ジャンプのタイミングが最初のうちは難しいけれど、がんばろう。

←このスタート直後にジャンプがある。ミスると下に落とされるので注意だ

←大ジャンプではトリックを使ってお金を稼ごう。レバータイミングを覚えること

ぐるぐるジャングル

続いてジャングルのステージ。大きな滝があったり、ワニがいたりとハラハラドキドキのステージだ。

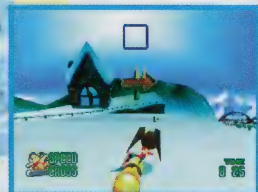
←ジャングルステージにある分岐は結構難しい。腕のある人は挑戦してみよう

←水の上を気持ちよく滑っていると、なんと目の前にはワニさんが……

スキルゲームも遊んでる!? 極めるならこれだね!!

バトルもストーリーも楽しいけれど、腕を磨くんならやっぱ、このスキルゲームでしょう。今回は物語仕立てでスキルゲームが楽しめるから一石二鳥。ここでいろんなテクニックを磨いておけば、対戦でも使えるってこと。

スピードクロス

これは、もう速いボードを手に入れてかっとばすしかないスピードクロス。時間はあるようでない。なるべくミスをしないように、きちんと滑っていくことが大事だぞ。

←スタートダッシュやアイテムをうまく使えばガンガン飛ばせるぞ

シュートクロス

郵便受けに新聞を投げ入れていくシュートクロス。でも、結構これが難しい。入れるポストの位置と自分の位置をちゃんと合わせないとうまく入れることができないぞ。

←どーしても入れておきたい家があるんだけど、みんなは見つけたかな

トリッククロス

トリックを出してポイントを稼ぐミニゲーム。最初のうちにのんびりしていると時間切れになっちゃうので、後半の大きなジャンプで勝負をかけて、前半は急いでいこう。

←ジャンプでトリックが決まったらAボタン連打でぐるぐる回って得点を稼ごう

BOSS ぐるぐるジャングル

恐竜とのマッチレース。コースを覚えて勝利せよ

ここでのボス戦は恐竜とのマッチレース。産み落とす卵に注意。

←よ〜いドンでレース開始。アイテムをうまく使って恐竜の前に出よう

←産み落とす卵に当たると転んでしまうので注意。避けて滑ろう

カプコンファンクラブ
CAPCOM Fan Club

はみだしカプコン

カプコンゲームのイラスト、思い入れ、移植希望作品、広報への質問などに関するおはがきを募集中。ハガキは直接カプコンの方に渡し、ハガキランキングナンバーワンはN64での発売を訴えに行くぞ。

『マテチャレ』は確かに面白い。対戦も熱くなる。しか〜し!! 早く次なるカプコンブランドのゲームがやりたいんじゃ〜。いったいいつになったら次のゲームをを発表するんじゃ、コラ! ぜひともお願いいたしますです(弱腰)。

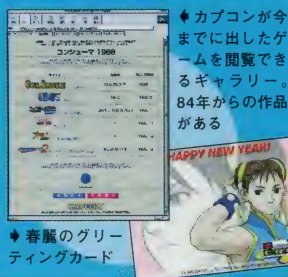
富野氏とカプコンのN64新作!?

マリーガルマネジメントによると、『ガンダム』の監督富野さんとカプコンスタッフの間で「64GBケーブルを使った企画が進行中」とのこと。このことについての詳しい情報はまったくないが、カプコンがマリーガルを利用(または協力)して、新作タイトルを制作中だとしたら、かなり期待がもてそう。詳細な情報は、分かり次第本誌でも紹介していきたい。

カプコンホームページ

カプコンの最新情報から、開発裏話、関連グッズや会社概要まで、ファンなら必ず楽しめるカプコンのホームページ。なかでも、昔の作品を調べられるギャラリーは必見。ぜひ一度遊びに行こう。

アドレス<http://www.capcom.co.jp>

◆カプコンが今までに出したゲームを閲覧できるギャラリー。84年からの作品がある

◆春麗のグリーティングカード

チキチキハガキランキング

1位は相変わらず『バイオ ハザードシリーズ』。64での発売の可能性を秘めているって感じがプンプンするだけに期待も高いんだよね。

ハガキランキング

シリーズ	pt
バイオハザードシリーズ	113pt
ブレスオブファイアシリーズ	91pt
ロックマンシリーズ	72pt
ストIIシリーズ	60pt
バンパイアシリーズ	26pt

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100 110 120

● 岡本さんサイン入りグッズ当選者 ●

本誌1月号、2月号での開発本部長岡本氏インタビュー記念、直筆サイン入りグッズの当選者を発表!! おめでとうございます。

●バイオハザードTシャツ:富山県/舟山智恵さん **●バイオハザードサウンドトラック**:北海道/吉田雄平さん・静岡県:宮下直美さん **●サイン入りプレート(×)**:長野県/南沢修さん **●サイン入りプレート(○)**:大阪府/前川英樹さん

ユーザーより愛を込めて

◆世界がどんどんひろがってるから、どのハードで何がとびだすか全然分からないよね。誰が主人公でもおかしくないしね【山梨県/如月恵さん】

◆グリーンハーブを見つめながらエイダへの思いに耽るレオン。っていうかとりあえず治療した方がよくありませんか!?【大阪府/姫松さん】

◆最も好きな2人だとか【杉並区/LINKさん】

◆ブレスは女性に人気が高い【和歌山県/真咲ねむさん】

◆ロックマンは64向きだよな【宮城県/笹包まとさん】

N64版『バイオ』への思い

64版『ゼルダ』はとんでもないゲームだった。素人の僕にもゲームクリエーターに影響を与え、市場を活性化できる力を持ったゲームだと分かる。そして、これを皮切りに購買力のある高年齢層へ大きく刺激を与えるゲームがN64にぞくぞく登場する。でも足りないものがある。『バイオ』という超ビックタイトルが公式な発売日リストにないのだ。私は、岡本氏のコメントからN64でバイオがでると信じています。でも公式な発表がない以上、一般ユーザーへの刺激になりません。少しでも早い発表をお持ちしてます。『バイオ』がN64ブレイクの起爆剤になるのを。(富山県/吹田貴秀さん)

『ファイナルファイト』を!!

今までで一番面白いゲームっす!! マイク・ハガー(中年の市長で好物はハンバーガー)にメロメロっス! ので、ぜひN64の新作で、ハガー主役のゲームをつくって下さい!!!!!(神奈川県/彩人28号さん)

『ロックマンDASH』の続編を!

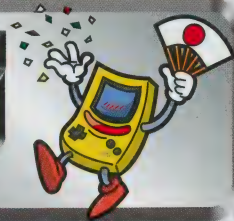
僕の家にはお姉ちゃんが2人いるのですが、僕も含めてみんなロックマンが好きなんです。シリーズはすべて持っています。一番上の姉はフレンドリークラブに入ってるし、『ロックマン&フォルテ』のパッケージを描いている有賀先生のアシスタントもしています。こんな風にみんな好きなんですが、僕はDASHが一番好きです。(新潟県/高橋一彰さん)

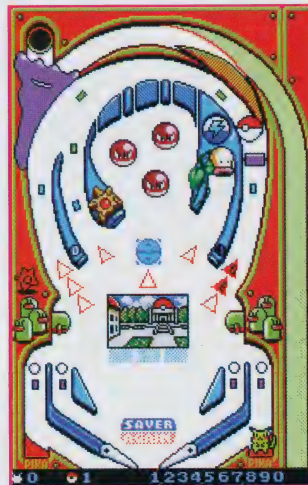
【あて先】〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 毎日コミュニケーションズ 64ドリーム編集部「カプコンファンクラブ」係

今月はGBソフトの情報を、タップリ6ページにてお届けします

ポケモンピンボール

GB GBカラー　ジャンル TAB

任天堂　発売日未定　価格：未定

モンスターボールをうまく操ろう！

おなじみのポケモンがタップリと登場する、愉快でとってもにぎやかなピンボールゲームだ。基本は左右2つのフリッパーで、モンスターボールを下に落とさないように打ち返すんだ。ピンボール台にある様々な役物（仕掛け）にボールをどんどんぶつけて、ハイスコアを目指そう！ この『ポケモンピンボール』は振動カートリッジになっているから、役物にボールが当たるとカートリッジからブルブルッと振動が伝わってくるぞ。

◆実際のゲーム画面は、上下に2分割されている。画面下へボールが落ちるとミスだ

◆上半分の画面。ボールをレーンに通したり、役物にぶつけたりして点数を稼ぐのだ

150匹のポケモンを捕まえよう！

◆ポケモンをゲットする手順はちょっと複雑。カンタンに紹介すると、緑色の矢印が指している役物（ビリリダマ）にボールを当てるごとに、中央下にあるパネルが1枚ずつめくれていくのだ

ただポケモンが登場するだけではない。モンスターボール（ピンボールの玉）を上手に操れば、150匹のポケモンをGETできちゃう！ 台の中央にあるシルエットパネルを1枚ずつめくっていくと、ポケモンが現れる。そのポケモンにモンスターボールを何回か当てるとGETできるという仕組みなのだ。150匹のポケモンをすべて捕まえるのは、そんなにカンタンではないぞ！

◆ボールを何回も当てて、パネルを全部めくってみると、フシギダネが現れたぞ！

◆さらにフシギダネに何度もボールを当てると、そのフシギダネをゲットできるのだ！

ピカチュウも登場！

ピンボール台にもポケモンが登場するぞ。例えば、ピカチュウはアウトレーンの左右どちらかに出現し、普通なら下に落ちてアウトになってしまうボールを、電撃を放って台へ戻してくれるのだ。

◆ピカチュウの他にもいろいろなポケモンが登場するぞ

『ポケモンピンボール』は、世界初の振動カートリッジだ！

注目の振動カートリッジも紹介しよう。普通のゲームボーイのものよりも一回り大きい、黄色いカートリッジで、上の方に振動する部分があるのだ。振動させるには、単四乾電池1本が必要だぞ。振動はそれほど大きくなくて、小刻みにブルブルと震えるような感じだから、GB本体を落としてしまう心配もなく、安心してゲームを楽しめるぞ。

◆黒い「ふた」の部分に単四乾電池を入れるのだ。どれくらい電池がもつのかは、残念ながら今のところ不明だ

◆ゲームボーイ本体にセットした写真。もちろん全てのGB本体で楽しめる。初代GBにセットすると電池が全部で5本になるので、ちょっと重さが気になるかもしれない。ちなみにスーパーゲームボーイで楽しむときは、電池を抜いて振動させないようにするといいぞ

ビートマニアGB

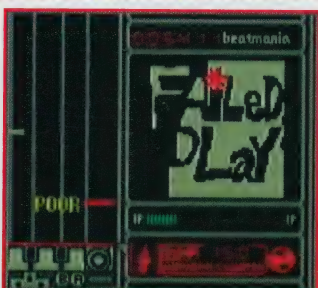
GB&GBカラー　ジャンル SLG
コナミ　3月11日発売予定　価格：4300円

あのビートマニアがGBで登場

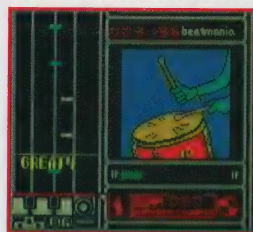
巷で大人気のDJシミュレーション『ビートマニア』がGBで登場。しかも小さいながらも本格派。これでいつでも手軽に楽しめるでしょ。通勤通学中もヘッドフォンとGBでDJ気分を味わおうぜ。

◆GBで気軽に『ビーマニ』が楽しめるようになった。これはメッチャうれしいぞ

操作は3パターンから選べるぞ

◆十字キーやAB、スタート、セレクトボタンを使って落ちてくるブロックをヒットさせよう

◆うまく決まれば「GREAT」。失敗すると「BAD」や「POOR」になってしまうぞ

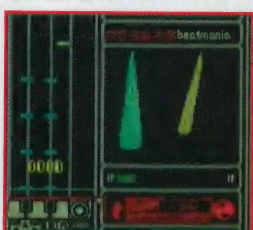
アーケード+GBオリジナルで20曲を収録

アーケードでおなじみの曲からGBオリジナルを含めて全20曲を収録。もちろんDJ BATTLEなんかもあるぞ。GBとはいってもその曲の完成度はピカイチ。ぜひチャレンジしてみてくれ。

◆アーケードモードではおなじみの曲がプレイできるんだ

◆GBオリジナル曲もメチャかっこいいしクールだぜ

◆DJ BATTLEに勝つことができると……いいことあるかも

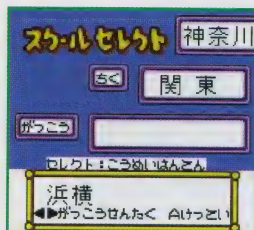
通信ケーブルで対戦プレイができる

通信ケーブルを使えば友達とDJバトルができちゃうぞ。これはGREAT COMBOを連続させると相手のHIDDEN POINTをあげることができるというもの。これで友達ともバトルができるぞ。

◆友達と腕を競うこともできるぞ（画面は1P用です）

甲子園ポケット

GB&GBカラー　ジャンル SPT
魔法　3月12日発売予定　価格：3980円

あこがれの高校で甲子園優勝を目指そう！

高校野球ゲーム『甲子園』がGBで登場だ。全国4129もの高校が収録されているから、きっと憧れの高校や母校が見つかるだろう。さらに「報知高校野球」の協力で、各校の強さも再現されているぞ。プレイヤーは野球部の監督となり、入学式などの学校イベントをこなしながら、練習試合や大会を勝ち進んで、甲子園優勝を目指すのだ。

◆初めに学校を選択する。セレクトボタンで「浜横」が「横浜」に校名反転する

◆ゲームは1日単位で進行するのだ。行動には、練習試合や休息などがあるぞ

◆卒業式では3年生選手が卒業し、入学式では1年生が入部してくるのだ

◆ユニフォームをはじめとして、ピッチャーの投球フォームも変更できるぞ

試合経験を積んでチームを強化

選手の能力は、試合で活躍するとアップするのだ。でも試合に出場できる選手数は限られているから、各学年ともバランス良く出場させよう。そうすれば3年生引退後もそれほど戦力ダウンせずに済むぞ。

◆攻撃シーン。凡打では能力がアップしないから、どんどんヒットを打とう

◆最高球速が148キロで打撃力も高い、スーパープレイヤー。さらなる能力アップをめざそう！

◆こちらは守備シーン。守備も無難にこなさなければ、試合には勝てないぞ

初の赤外線通信対応ソフト！

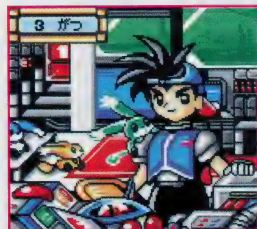
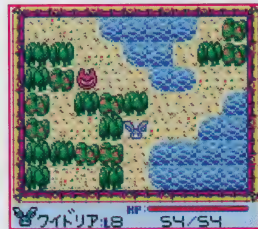
GBカラー本体の赤外線通信を利用して、育てた選手を友達と交換する「転校モード」も用意されているぞ。さらに通信ケーブルを使えば、対戦プレイも可能だし、従来のGBとも選手を交換できるのだ。

◆通信ケーブルを使うよりも、赤外線の方がデータの送受信スピードが速いぞ

QuiQui

GB&GBカラー　ジャンル SLG
魔法　3月26日発売予定　価格:3980円

初の「赤外線通信対戦モード」搭載!

「クイクイ」という、かわいい生き物をトレーニングでモンスターに進化させ、銀河最強の生物を決める「ギャラクシー・ワン」優勝を目指すのだ。鍛えたクイクイで友達と戦えるけど、このゲームはGBカラーの赤外線通信機能で対戦できるから、GBカラー同士ならケーブルいらずでスッキリ快適。画面もキレイだし、ゲーム自体も斬新だぞ。

◆主人公の自宅画面。GBカラーならこんなにカラフル！もちろん従来のGBでも遊べるぞ

◆バトルステージは固定画面。クイクイを森に隠せば、潜水艦ゲームのようにバトルが進行！

◆トレーニングシーン。パズル的な要素があり、地形パネルを変えて能力を変化させるのだ

◆赤外線通信でのデータ交換はできたけど、対戦は初の機能なのだ。転送速度も速いぞ

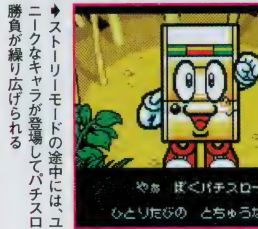
パチパチパチスロ～ニューパルサー編～

GB&GBカラー　ジャンル TAB
スターフィッシュ　4月23日　価格:3980円

大ヒット機種「ニューパルサー」を収録!

22万台という、パチスロとしては驚異的な大ヒットとなった「ニューパルサー」のシミュレーションゲームだ。リール回転速度の変更や、目押しをしやすいように目印を付ける「目押しマーカー」機能、自動でプレイを続けてくれる「オートプレイ」機能も用意されている。その他に、パチスロのプロを目指す、ストーリーモードなどもあるのだ。

◆メイン機種の「ニューパルサー」。リーチ目の多さだけではなく、サウンドも大評判だった

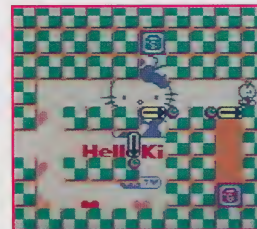
◆架空のオリジナル台も収録されている。「7」の絵柄がいかにも山佐の機種らしい雰囲気

◆ストーリーモードの途中には、ユニークなキャラが登場してパチスロ勝負が繰り広げられる

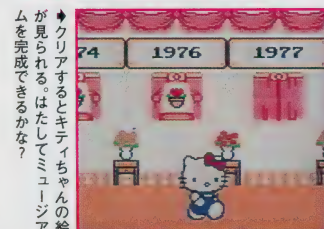
◆クリアグラフィック収集モードもあり、貯めたクレジットとグラフィックを交換できる

ハローキティのマジカルミュージアム

GB&GBカラー　ジャンル PUZ
イマジニア　5月発売予定　価格:3500円

キティちゃんの歴史を見よう

自動的に歩くキティちゃんを、バーを動かしてゴールへと導くパズルゲーム。クリアすると画面の背景にある1枚の絵が出現して、ポケットプリンタでシールが作れちゃう。この絵は、1974年にキティちゃんが登場してから現在までの、全部で45種類が用意されているぞ。全てのステージをクリアして、キティちゃんのミュージアムを作ろう!

◆キティちゃんはSの扉からスタートする。矢印のバーを操作してGの扉へと誘導しよう

◆1974年にキティちゃんが誕生した当時の絵だ。現在よりもシンプルな雰囲気だね

◆クリアするとキティちゃんの絵が見られる。はたしてミュージアムを完成できるかな?

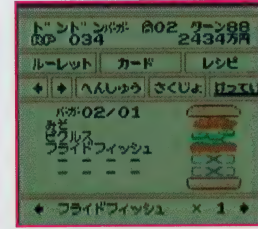
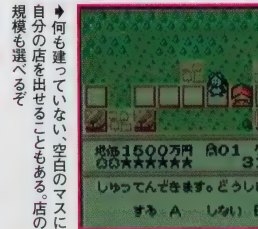
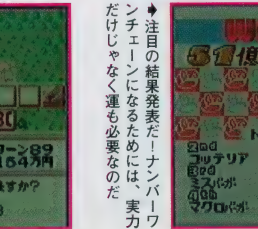
◆こちらは1993年のキティちゃんだ。もちろんこの絵もプリントできるぞ

バーガーバーガーポケット

GB&GBカラー　ジャンル TAB
ギャップス　3月26日発売予定　価格:3800円(予価)

ハンバーガーのボードゲームだ

ハンバーガーチェーンのオーナーになって、ナンバーワンを目指すボードゲームだ。マップ上に自分のチェーン店をどんどん建てて、オリジナルのハンバーガーを開発しよう。味によって、店の収益が大きく左右されるから、食材をいろいろ組み合わせてみて、究極の味を追求しよう。最終的に資金がいちばん多いプレイヤーが優勝となるぞ。

◆ルーレットの数だけマップを移動できる。ライバルの店に止まると通行料を取られてしまうぞ

◆このゲームのお楽しみである、ハンバーガーの開発シーン。果たしてお客さんの評価は?

◆何も建っていない、空白のマスに自分の店を出せることもある。店の規模も選べるぞ

◆注目の結果発表だ！ナンバーワンチェーンになるためには、実力だけじゃなく運も必要なのだ

人生ゲーム 友達たくさんつくろうよ!

ジャンル TAB
タカラ　4月末発売予定　価格:3980円

モンタージュ機能もあるぞ

ボードゲームの忠実な移植ではなく、スーパーファミコンなどで発売されているTVゲーム版「人生ゲーム」のシステムになっているのだ。赤ちゃんからスタートして、進学・就職・結婚などのイベントをこなしながら、億万長者を目指そう。コースは4種類用意されているし、「モンタージュ」や「占い」モードもあるから、いろいろ楽しめるぞ。

◆モンタージュで自分や友達の顔を再現してみよう。ポケットプリンタで印刷もできるぞ

◆この丸いルーレットの数字に人生を託すのだ。果たして、どんな人生になるのかな?

◆この「今日の占い」モードの他にも、相性診断も用意されているぞ。もちろん印刷可能だ

◆マップ画面。キャラの、体力・知力・センス・モラルのパラメーターも上げていこう

ディノブリーダー3～ガイヤ復活～

ジャンル SLG
J・ウイング　4月発売予定　価格:4800円(予定)

新種の恐竜と一緒に冒険しよう!

人気の恐竜育成ゲーム第3弾だ。恐竜を卵から孵化させて、エサを与えたり病気の治療をしながら育てよう。敵の恐竜とのバトルシーンもあるし、いろいろな伝染病にも注意しないといけないから、無事に育てるのはカンタンなことではないぞ。そんな困難を乗り越えながら、遺伝子を選び出して新種の恐竜をドンドン創り出そう!

◆最初に選べる卵は「ステラコサウルス」と、空を飛ぶ恐竜の「ソルデス」の2種類

◆戦闘シーンだ。勝てば便利なアイテムが手に入ることがあるぞ。友達との対戦も可能

◆恐竜の体調が悪くなったら注射などで治療しよう。エアコンなんてのもあるぞ

◆「オス」「ヨロイ」などのDNA(遺伝子)が、新種の誕生に影響するんだ

女神転生外伝ラストバイブル

ジャンル RPG
アトラス　3月19日発売予定　価格:3980円

名作RPGの復刻

カラーになっただけでなく、戦闘のバランス調整をはじめとして、新ビジュアルに変更されたモンスターがいるなど、より遊びやすくリメイクされているのだ。『女神転生』シリーズといえば、マップが3Dダンジョンで硬派なイメージがあったけど、この『外伝』では2D見下ろし型のマップになっているから、方向音痴の人でも安心?

◆2D画面になったマップ画面。グラフィックも、より細かく描き込まれているぞ

◆魔獣合体も、もちろん健在だ。合体でしか仲魔にできない魔獣も用意されている

◆カラーになって、戦闘シーンも迫力アップ。敵は会話で仲魔にすることもできる

◆通信ケーブルをつなげば、友達との対戦も可能。戦闘は1対1で進行し、5回戦まであるぞ

女神転生外伝ラストバイブルII

ジャンル RPG
アトラス　4月16日発売予定　価格:3980円

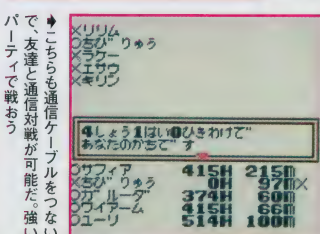
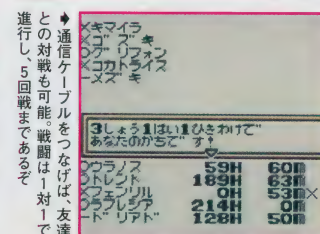
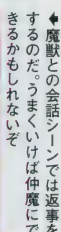
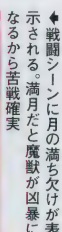
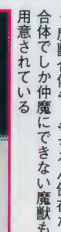
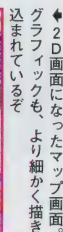
よりパワーアップした外伝

基本的なゲームシステムは前作『ラストバイブル』とほぼ同じだけど、月の満ち欠けで魔獣の性格が変化する「月齢システム」や、魔獣との会話時に返事の速さ・遅さによって魔獣の態度が変化する「リアルタイム会話システム」が追加されているのだ。他にも、ワナにエサを仕掛けて魔獣を仲魔(仲間)にできるなど、お楽しみ要素が満載なのだ。

◆戦闘シーンに月の満ち欠けが表示される。満月だと魔獣が凶暴になるから苦戦確実

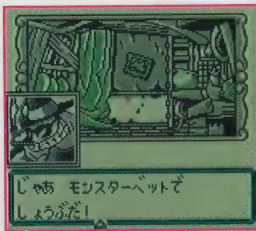
◆魔獣との会話シーンでは返事をするのだ。うまくいけば仲魔にできるかもしれないぞ

◆ワナにエサを仕掛けて魔獣を捕まえよう。果たしてどんな魔獣が引っかかるのかな?

◆こちらも通信ケーブルをつないで、友達と通信対戦が可能だ。強いパーティで戦おう

GB & GBカラー 王ドロボウJING エンジェルバージョン デビルバージョン
ジャンル RPG
メサイヤ 3月12日発売予定 価格:3980円

イベントが満載のRPG!

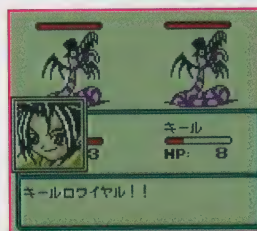
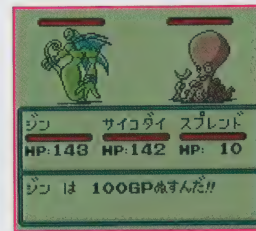
伝説の王ドロボウの末裔である「ジン」と、心強い相棒の「キール」の2人が主人公のRPGだ。「アクアヴィタエの海」に隠された宝を盗み出すことがゲームの目的。ゲームをクリアすること自体はそれほど難しくないけど、とにかく全然紹介しきれないほど沢山のイベントが用意されているから、なが〜く楽しめる1本なのだ。

←ここから色々な場所へと移動する。ショートシナリオ形式でゲームが進行するぞ

←前号で紹介した「ペット戦闘」。勝てば相手のモンスターを1体仲間に加えられる

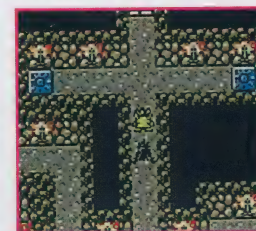
→賞金首イベントも発生する。お尋ね者を倒せば、ガッポリと賞金がもらえる

→戦闘での経験値だけではなく、トレーニングによってもキャラを成長させられる

戦闘シーンも多彩!

イベントだけではなく、戦闘シーンでもいろいろなお楽しみ要素が満載だぞ。特定のキャラを組み合わせて戦闘に入ると、「トリニティー」という合体攻撃が可能になるのだ。もちろん通常の攻撃よりも圧倒的に有利。このトリニティーの組み合わせはタップリあるから探してみよう。その他にも、敵からお金や技を盗んだりも出来るから、単調になりがちだった戦闘シーンも、しっかり楽しめるのだ!

←トリニティーの1つ、ジンとキールの「キールロワイヤル」。初期に重宝するぞ

←初期段階では、お金が不足しがち。ジンの特殊能力「ドロボウ」で敵からお金を盗もう

通信ダンジョンもあるぞ!

友達と通信ケーブルを繋いだ状態で、一緒に扉の前に立つと中に入れる、「通信ダンジョン」も用意されているのだ。このダンジョン内は、2人で協力しないと先に進めない仕組みになっているぞ。

←このダンジョンにしか登場しないモンスターもいる。さらに最後は意外な結末が待っている?

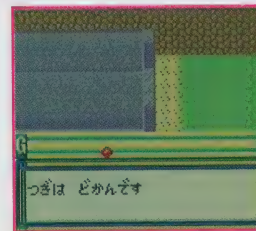
GB & GBカラー もんすたあ★レース2
ジャンル RPG
コーエー 3月12日発売予定 価格:3980円

特技を生かして猛レース!

おなじみ『もんすたあ★レース』の新作だ。今回はモンスターが前作より92体増えて200体も出てくるというのは前にも紹介したよね。コースの地形の方も「土管」や「飛び込み台」など5種類が追加されて35種類となっているぞ。そんな色々な地形の中、モンスターを交代させたり、特技をタイミング良く使ってレースに勝とう。

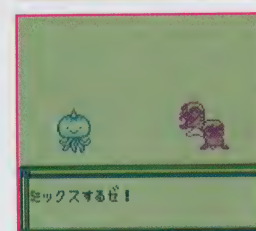
←主人公はモンスターレースの世界大会、第一回「ベリーベストカップ」出場を目指して旅をする

←いろんな地形が組み合わさったコース。モンスターをどう使い分けるかが決めてだね

←いままでにみつけたモンスターは、このようにアルバムに写真が保存されていくんだ

←今回新しく出てくる地形「土管」。モンスターの「おちつき」がなによりかんじんだ

勝って、捕まえて、ミックスだ!

マップ上を歩いていると、野生のモンスターに出くわすことがある。すると「捕獲レース」が始まり、レースに勝てばそのモンスターを捕まえられるんだ。こうして捕まえたモンスターは、2体のモンスターを合成して新しいモンスターを作り出す「ミックス」ができる。ミックスしたモンスターは元のモンスターの特技を受け継ぐし、ミックスでしか出現しない珍しいモンスターもいるのでどんどん試そう。頑張って200体ぜんぶを仲間にしよう!

←レースに勝てば、野生のモンスターを捕まえて自分のモンスターにできるぞ

←ミックスしないと出てこないモンスターもいるぞ。今回はなにができるのかな?

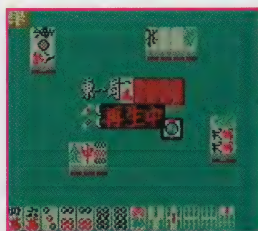
モンスターを賭けて対戦だ!

通信対戦では、通常のレースだけではなく、モンスターを賭けることもできるから、よりいっそう白熱したレースになることは間違いなしだ。さらに、友だちとモンスターをミックスすることもできるよ。

←モンスターの預かり所にあるパソコンから通信対戦ができるんだ

GB&GBカラー
プロ麻雀 極GBII
ジャンル TAB
アテナ　3月19日発売予定　価格:4200円

タップリ遊べる麻雀ソフト!

各機種で発売されて大人気の『プロ麻雀 極』シリーズ最新作だ。今回もゲームモードが大充実。フリー対局、タイトル戦、極GBII道場など、初心者から上級者まで幅広くタップリと楽しめるソフトだぞ。

◆オートセーブ機能があるから、電池が切れてもその場面からスタートするぞ

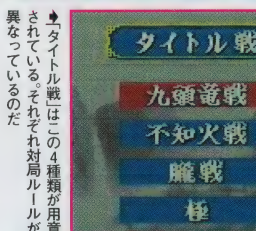
「思い出の1局」を保存できる!

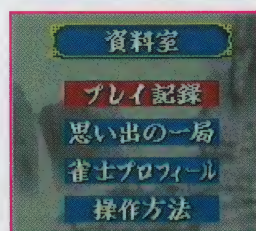
「十番勝負対局」や「タイトル戦」モードで対局していて、役満をアガったり、オーラスにトップ直撃で大逆転といった、記念すべきシーンがあれば、その配牌からアガリまでの動作を保存できるのだ。

◆アガったシーンだけでなく、フリコミや流局シーンでも保存可能なのだ

代表的なゲームモードを紹介!

◆「十番勝負」はフリー対局で、相手やルールを選べる。成績に応じて番付が変化

◆「牌効率道場」。どの牌を切れば次順にテンパイするチャンスが大きくなる?

◆「タイトル戦」はこの4種類が用意されている。それぞれ対局ルールが異なっているのだ

◆「多面張道場」。どの牌でアガれるのか、正しい組み合わせを選ぶクイズ

◆「資料室」では、プレイ成績・思い出の一局・雀士のプロフィールが見られる

◆こちらは「点数計算道場」だ。アガリ役の正しい点数を選択しよう

GBカラー専用
トップギアポケット
ジャンル RAC
ケムコ　4月23日発売予定　価格:4500円

振動機能も搭載

初のGBカラー専用となる、このソフト。それだけではなく、振動機能も搭載されるぞ。カーブで車が横にスライドするとブルブル、コースアウトしてもブルブル震えるから、臨場感がアップしているのだ。

◆ピックアップトラックでコースを走れば、気分はまるでアメリカン?

GB&GBカラー
SD飛龍の拳外伝EX
ジャンル ACT
カルチャーブレーン　4月2日発売予定　価格:3900円

19人のキャラで白熱バトル

龍飛・ミンミンをはじめ、おなじみ『飛龍の拳』のキャラクターが登場する格闘ゲーム。新キャラも含め、総勢19人でバトルが繰り広げられるぞ。通信ケーブルを繋いで友達との対戦も楽しめるのだ。

◆ボタンが2つのGBに合わせて、コマンドがカンタンになっているぞ

GB&GBカラー
プロ麻雀「兵」GB
ジャンル TAB
カルチャーブレーン　4月9日発売予定　価格:3900円

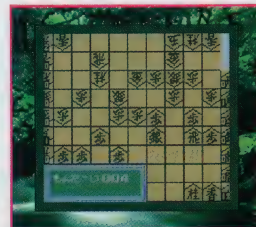
有名プロ雀士と対局しよう

16人の有名プロが登場するのが魅力のソフト。ただプロの名前を使っているだけではなく、そのプロ雀士の打ち筋や強さまでもが再現されている本格派だ。麻雀の腕に自信がある人でも満足できるぞ。

◆有名プロ3人に囲まれて対局できるのは、麻雀ファンとしては実に嬉しい

GB&GBカラー
加藤一二三九段の将棋教室
ジャンル TAB
カルチャーブレーン　3月26日発売予定　価格:3200円

棋力アップ間違いなし

詰将棋が123題、次の一手が50問、加藤九段の棋譜が20局など、バラエティに富んだ内容の将棋ソフトだ。詰将棋で間違った手を打つと、その場で間違いと教えてくれるので、初心者の棋力アップに最適だ。

◆「次の一手」。角交換後の局面だけに、攻めだけではなく守りも考慮に入れた手をさがそう

今月はひなまつりの月だけど、男のオレにはあんまり関係ないんだよね。せいぜいひなあられ食って酒を飲むくらい。でも1人だけ、男なのに3月3日に関係が深い人を知っている。それは、我が父親。その日が誕生日なんだよね。いや、ひなまつりに生まれたからって女じゃないからな、一応。なんたって父親なもんで…。

イラスト：記村隆鶴

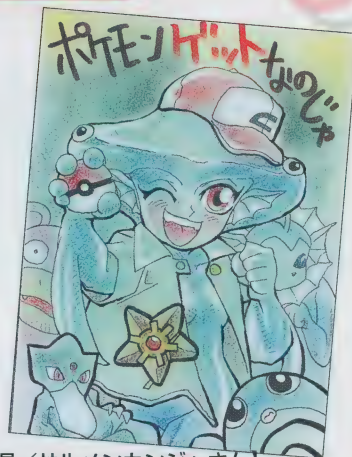
イラストの特大殿堂

◆ヒトカゲのしっぽの明かりで照らしてもらえば夜道だってへっちゃらだよね。ピカチュウの横にいるビードルもグッド

【奈良県／山村彩世理さん】

◆こんなシーンを見たかったっていう希望も含めて描いてくれました。でも、最近の杉岡さんのイラストってCGだって知ってた!?

【滋賀県／杉岡ヒロユキさん】

◆水ポケモンをゲットするルト姫。でもこうしてみると、ルト姫をゲットしたくなりません？ 元気が良さそうだしさ

【愛知県／サルメンカンジャさん】

◆ドリテクにも載っているけど「スマブラ」のオープニングを見て思いついたんだって。それにしてもひでーなー

【愛知県／サルムント雁さん】

◆ダークでリアルな『ドラキュラ黙示録』。このゲームって昔から好きなんだよね。新作もデキがいいぞ

【東京都／渡辺皇士さん】

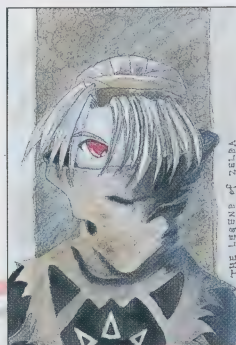
◆君臨する悪の帝王ガノンドロフ。立ち向かうのは平和を願う正義の味方。でもガノンよりリンクの目の方が怖い

【大阪府／藤原克人さん】

◆エヴァファンにはとってもうれしい64版。でも新情報がなかなか届かない…。次はゲームショウの後かな

【東京都／らいちゅさん】

◆草原でたそがれているリンク。絵の具をとっても効果的に使ってるよね。感じがでていいです

【広島県／フィヨルドさん】

◆リンクも好きだけどシークも好きって言う人はかなり多いよね。たしかに女の子に好かれるタイプかも。でも…

【東京都／花藤チャクラさん】

◆いやはや、ホントに最近はゼルダのネタが多いなぁ。あれだけの名作だからうなずけるけど。描きたくなるよね

【神奈川県／杉浦ユキさん】

◆「オレのポルシェに乗らないか?」って感じだって。ガノンドロフを倒した後の平和な日々を送ってるんだね

【千葉県／沖野つかささん】

今月のお題『ヒロイン』

◎次回のお題は『ヒーロー』。次々回のお題は『ファイアーエムブレム』。

←ヒロインは女主人公だからマロンはだめかな、ってコメントだけど、その人のヒロインだからOK

【北海道／ぺちょんさん】

←『ドラキュラ黙示録』のキャリー。真剣な眼差しで敵を見据えるって感じがかっこいいです。相変わらずのシリアスタッチがすごくキマってる

【三重県／SEALさん】

↑ヒロインっつたら『FE』キャラがでてこないワケがないよな。新作キャラのイラストもまってるぜ

【愛知県／蒼月ひかるさん】

↑64のニューヒロイン『ゲッターラブ!!』のみなさん。ファン投票1位の真琴が真ん中だね

【愛知県／桐都澪さん】

←え!? どうして?という人もいるでしょう。でもこの人だってヒロインなんです。『メトロイド』をやろう

【新潟県／白刃ナオトさん】

←全員分かるかな? ティラミス姫(『カエルのために鐘は鳴る』)はちょっと上級者向けかもね

【神奈川県／リュウジロウさん】

←自称『美少女』のカスミちゃん。露出度の高いことでも人気です(ホントか?)

【鳥取県／立木あやさん】

↑ゲーム界の永遠のヒロインピーチ姫とゼルダ姫。『スマブラ』の女版があったらいいのに…

【岡山県／まあめいどさん】

←そうそう、この人は正真正銘のヒロイン、っていうかアイドル!? 音楽はいまだに覚えてるな

【長野県／からさん】

←ひとつの作品にしか登場してないキャラがこんなに人気があるって言うのもなかなかないよね

【埼玉県／けいこさん】

←サリアってコキリ族のヒロインだよね。変わった子ばっかりのコキリ族のなかではまともな子だし

【岡山県／まびぃカズトさん】

イラストファンレター

↑ぺちょんさんあてのファンレター。ぺちょんさんもコンスタントに採用されてるよね

【秋田県／ダンディさん】

↑山村さんはコーナー創立時代からの常連さんです

【山形県／まめっちさん】

↑この人たちって最近の親衛隊コーナーの大物だな

【愛知県／かいゴリラさん】

イラスト10歳未満

↑ほのぼのマリオがかわいいね。ウサギ年のウサギもいるね

【大阪府／あかねちんさん・4才】

【広島県／みよしまさひろくん・8才】←父子で『ゼルダ』にはまったんだって。ボスキャラと戦うリンクだね

→ピカチュウを助けるためにスタルフォスと戦うリンクを描いてくれました

【中村貴恵さん・8才】

イラストの高層雑居ビル

◆ガノンドロフのオルガンシーンに惚れる人は多いと思うぞ。オレも好き。でもファントムガノンやスタルフォスも好き【大阪府／姫松さん】

◆ソフト発売前は真琴が人気高かったけど、発売後にはきいろちゃんの人気のほうが高いかもね【岡山県／神威魔榆美さん】

◆エヴァは消えつつあると思ってたって!?ランキングの順位を見ればそんなことはないってわかるでしょ【三重県／セピアさん】

◆この謎を秘めた感じが人気の秘密かな。いやホントにすっげー秘密を隠してるもんな。もうびっくりっすね【新潟県／鷹樹さん】

◆久々に描いたという男キャラは『FE』のリーフ。男キャラだけどやっぱりテーマは『FE』なんだね【大阪府／NO.Qさん】

⬆リンクとシークが楽器を交換。リンクがハープだったらどんな風に操作するんだろう。ちょっとやってみたい【静岡県／きりんさん】

◆ゼルダ姫はやっぱし大人の方がいいな。でもマロンも大人の方がいいな。おとなのお姉さんがいいだけかも…【山梨県／如月恵さん】

◆ゼルダコスプレの『ゲッターラブ!!』あゆみチャンです【東京都／宝山りふぁさん】

◆夢の競演なだけに、コンビ攻撃が欲しかったなぁ。マリオとヨッシーとかサムスとフォックスとかね【岐阜県／へのへのもへじさん】

◆17歳にして昔の『ゼル伝』のCMソングを歌えるとは…。おれも歌えるけどね。スチャダラ好きだし【大阪府／はるさめまななさん】

⬆先月号でアドレスが間違ってました。正しいアドレスは下の通りです。ゴメン http://www1.odn.ne.jp/~caa59840/index.html【福岡県／くらざわかずるさん】

⬆何かを思うキノピオを描いてくれたのは、台湾からのエアメールでした【台湾／ナリーマンさん】

◆『ゲッターラブ!!』の花ちゃん。明るさとリードしてくれそうな所が人気かな【大分県／としおNさん】

◆なんともいえないほのぼのさがいいね。馬ってかわいいし【福岡県／うにまるさん】

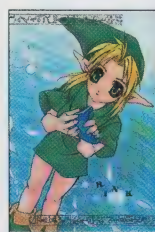
◆『ポケモン』ってホント奥が深い。『ポケスタ』やるとマジになるよな【広島県／鴨丸むうさん】

◆なぜかナボールって人気低い。オレは好きだけど。登場シーンが少ないからかな【京都府／凱汝さん】

⬆そうじゃないでしょってば。確かにニワトリをいじめてるけどさぁ【静岡県／くぼた牧之介さん】

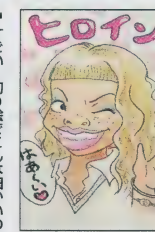
◆雪がたくさん降る地方の空ってホントにこんな色なんだって。きれいだろうな【青森県／石岡真弓さん】

◆ニューヨークで、日本未発売のリンクフィギュアをゲットしたとか。いいなぁ【兵庫県／弥生三月さん】

◆『ズール』のレオとキャロリンを描いてくれたんだって。いつ発売になるかな【京都府／水野64さん】

◆コキリ文字っぽいのが描いてあるよね。でも神聖文字っぽくもみえるな【大阪府／かざちょさん】

◆スタルフォスとのチャンバラが好きなんだって。Z注目最高だね【宮城県／山田かおるさん】

◆ロックマンの難しさ。あれがいいんだよね。ストイックなゲームです【大阪府／高橋智史さん】

◆自分で作った『J2』のイラストを生みの親の米田さんにほめられたとか【愛知県／めっきーさん】

◆『MOTHER』のアナ。ファミコンの名作も書き換えしたい!【大阪府／稀理咲あるすさん】

◆どことなく悲しみを目にうかべているゼルダ姫。まゆの下がり方がいい感じ【大分県／海月美佐紀さん】

◆『ゲッターラブ!!』のこの人は明らかに自称ヒロインでしょ。やめれ～【岐阜県／およねさん】

◆すごい！切り絵でこんな細かいのを作るなんて。さぞ肩が凝ったでしょう【大阪府／どせい男さん】

⬇先月号でこのイラストの作者の氏名が間違って掲載されました。ゴメンなさい。もう一度掲載いたします【埼玉県／岡直樹さん】

◆ピカチュウを抱いたピカチュウコスプレの姉ちゃんっす【秋田県／高峯るいかさん】

◆なんかすごく所帯じみてるんですけど。台所汚いし。でもニラは食え【東京都／みどりぼうしさん】

◆カービィの変身がこんなにいかされるとは思わなかったよね。いい感じっす【千葉県／いが2さん】

◆こんなイラストを見てるとガンプラを作りたくなる。でもエアブラシがない…【岡山県／黒子走りさん】

◆ぬほりんとしたピカチュウたちがとってもかわいいね。ぽえ～んだね【大阪府／たこひとみさん】

4コマの長屋

【茨城県／楊咲シュウさん】

↑ペッピーは年寄りだからね。いたわってあげないとだめだよね。でも、確かに船内広そうだしなぁ。少なくとも「スマブラ」のステージよりはね

【埼玉県／にわとり好きさん】

↑ビビるって、マジで。きれいな妖精を想像していただけに、この厚化粧は痛い。思わず「げ」って言ってしまった。しかも化粧が流れていたら…

↑かわいいっす。かつてここまでボムキングをかわいく描いてくれた人がいただろうか（いやいない）。何とも言えない間の取り方が絶妙で4コマになってます

【茨城県／中川勝行さん】

↑題は「彼の正体は永久規制」のまき。スペースの関係上右側のシークの絵をカットしなければならなかったのは残念だけど、タイトルとネタの関係がとてもいいぞ

【神奈川県／ひろこみのさん】

キレてるかたたち

↑いかにもスポーツ新聞っぽい。マリオが後ろでショックをうけてるのう

【千葉県／KLYさん】

↑人気でねぇよ。でもどことなく宮本さんに似てるかも…

【愛知県／もけしさん】

↑いらないって。そんなヨダレまみれのマメなんて…。マメなんて節分ぐらいしかくわないし。っていうか鬼？

【鳥取県／日本の星さん】

↑もしゴロン族に女の人がいたら、こんな主婦もいるかもだって。よくみたらいい絵なんだけど思わずここに…

【広島県／占部亜紀さん】

今月の階級特進者

士官学校卒業検定
滋賀県／杉岡ヒロユキさん

士官学校入学候補
福岡県／くらざわかずるさん

特務曹長昇格候補
奈良県／山村彩世理さん
北海道／ペちょんさん
岡山県／まあめいどさん

曹長昇格
大阪府／NO.Qさん
大阪府／高橋智史さん

軍曹昇格候補
愛知県／サルメンカンジャさん
東京都／みどりぼうしさん

伍長昇格
大阪府／藤原克人さん
東京都／宝山りふぁさん

伍長昇格候補
神奈川県／杉浦ユキさん
兵庫県／弥生三月さん
千葉県／いが2さん
埼玉県／岡直樹さん

上等兵昇格候補
愛知県／サルムント雁さん
東京都／渡辺皇士さん
三重県／SEALさん
大分県／海月美佐紀さん
大阪府／稀理咲あるすさん

1等兵昇格
愛知県／蒼月ひかるさん
岡山県／まびぃカズトさん
埼玉県／にわとり好きさん
神奈川県／ひろこみのさん

1等兵昇格候補
長野県／からさん
岐阜県／へのへのもへじさん
大阪府／かざちょさん
静岡県／くぼた牧之介さん
岐阜県／およねさん

2等兵昇格
愛知県／桐都澪さん
鳥取県／立木あやさん
埼玉県／けいこさん
京都府／水野64さん
愛知県／めっきーさん

2等兵昇格候補
新潟県／白刃ナオトさん
神奈川県／リュウジロウさん
新潟県／鷹樹さん
大阪府／どせい男さん

正隊員入隊（隊員証授与）
広島県／フィヨルドさん
東京都／花藤チャクラさん
岡山県／神威魔榆美さん
大阪府／姫松さん
岡山県／黒子走りさん

準隊員入隊（記念品授与）
初採用者全員

※階級がついている隊員の諸君は、各イラストの裏に、君の階級も書いてね

イラスト募集

キャラへの質問、ファンレター、その他のカラーイラスト、「4コママンガ」（横：縦＝1：3又はハガキサイズ）を大募集。採用者には特製隊員証など、豪華粗品をプレゼント！各イラストの裏には必ずペンネームと本名、住所を書いて送ってくれ。締切は毎25日消印有効です。

あて先
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「しんえいたい」係

今回は縮小版の2ページ。『ドリテクの殿堂スペシャル』で許してね

『スマッシュブラザーズ』の隠しキャラ出現条件など大紹介

N64

ニンテンドウオールスター! 大乱闘スマッシュブラザーズ　編集部／ドリテク隊

大夢 隠しキャラ4人の出現条件大公開!!

◆デモ画面で一瞬だけ登場する隠しキャラの4人。この4人をプレイヤーキャラとして使うことができるぞ

いるのは分かってるんだけど、出現条件がわからずになかなかでてこない隠しキャラ。ついに4人のキャラが謎のベールを脱ぐ時がきたのだ! それぞれの出現条件は下にある表の通りなんだけど、ネス、キャプテン・ファルコン、プリンはの出現条件が重なった場合、表の上から順に出現するようになってるぞ。キャラの技表も掲載するので参考にしてね。

隠しキャラ出現条件

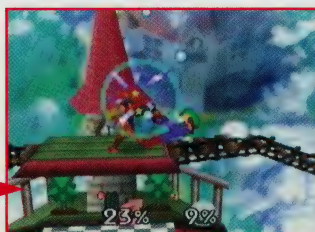
隠しキャラ	条件
永遠の2番手 ルイージ	基本8キャラでボーナス1プラクティスをクリアするとチャレンジマッチでルイージが登場。勝つと使用可能になる
超能力少年 ネス	難易度ノーマル以上、ストック3人以下に設定し、ノーコンティニューで1Pモードをクリアして、チャレンジマッチでネスに勝つ
音速の賞金稼ぎ キャプテン・ファルコン	20分以内に1Pモードをクリアすると、チャレンジマッチにキャプテンファルコンが登場。勝つと使用可能に
ふうせんポケモン プリン	1Pモードをクリアする（難易度、ストック共に自由）。チャレンジマッチに登場するプリンに勝てば使用可能になる。

スマブラ隠しキャラ技表

キャラ/コマンド	B	B+3D下	B+3D下
ルイージ	ファイアボール	スーパージャンプパンチ	ルイージサイクロン
ファルコン	ファルコンパンチ	ファルコンダイブ	ファルコンキック
プリン	はたく	うたう	ねむる
ネス	PKファイヤー	PKサンダー	サイマグネット

◆まずは条件をクリアする。ルイージやプリンは比較的簡単だぞ

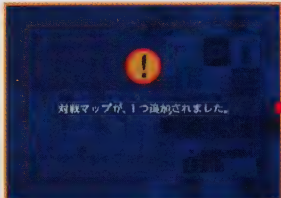
WARNING
CHALLENGER APPROACHING

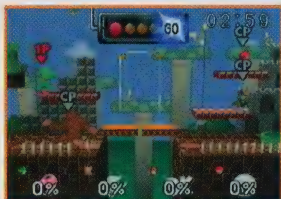
◆条件を満たすとチャレンジャーが現れる。このシルエットは…ルイージだね

◆勝てばOKだけど、負けたらやり直し

◆各条件を満たせば隠しキャラが使えるぞ。ネスが一番つらいかな

N64 中夢 隠しステージ出現!!

ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ　東京都／中野Aさん

1Pモードを隠しキャラ以外の基本8キャラでクリアして、対戦モードのすべての面（8ステージ）で遊ぶ。すると、メッセージがでてきて、隠しステージの「いにしえの王国」が出現するぞ。このステージは『スーパーマリオ』のステージなのだ。

↑条件を満たすとメッセージが表示され、対戦のステージが1つ増えている

↑ステージ選択画面の右上にあるのがボーナスステージの「いにしえの王国」

↑ファミコン時代を思い出させる『スーパーマリオ』のステージなのだ

↑落ちる床あり、土管ワープあり、しかもなつかしの「POW」まであるのだ!!

N64 いねむり デモ画面でルイージがボコボコに

ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ　長野県／たろうさん

電源を入れてしばらく放っておくとデモ画面が始まるよね。そのデモ画面をずーっと見ているとそのうち説明のデモが始まるんだけど…、なんと、そこでマリオがルイージをボコボコにしている光景が!!

↑いくら永遠の二番手だからってそこまでしなくても…。兄弟なのにねぇ

N64 いねむり サムスの中身が見えちゃうよ〜ん

ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ　埼玉県／ドリモグ隊さん

アイテムのレイガンや、電撃系の必殺技があたった瞬間にポーズをかけると、ほとんどのキャラクターは骨が見えるけど、サムスの場合だけはちょっと違うのだ。なんとサムスのスーツの中にいるある人の正体が…。

↑とりあえずサムスに電撃系の技をヒットさせよう。う〜んセクシー

N64 いねむり クリア後のデモで銃撃ができる

ゴールデンアイ 007　埼玉県／永井俊行さん

コントローラのタイプを2人で操作できるように変更する。そして、どこかのステージをクリアした時、攻撃担当の人が銃を撃つと、どこかで銃声が聞こえる。「軍用書庫」でこれをやると、ナターリアを撃ち殺すことも。

↑まずコントローラのタイプを変更する。2人でプレイできるって知ってた？

N64 おしらせ 図書券1000円分プレゼント

ドリテクの殿堂スペシャル　骨Ver. 採用者

「ドリテクの殿堂スペシャル骨Ver.」では、誌面統一の都合上、新規で採用した方の氏名を掲載しておりません。この場を借りて、「いねむり」ランクの採用として氏名を発表いたします。

●P.73「登れない氷に登る」岡山県/小林明日香さん　●P.73「リンクのかっこわるい飛び込み」新潟県/マット二等兵さん　●P.73「柵の上に乗るエポナ」愛知県/谷口直樹さん　●P.74「ボトルズがキレる」大阪府/ゼル伝BOYさん　●P.75「おしょくじかいで隠し穴発見」京都府/きりぎりすさん　●P.75「音声認識でコース選択」埼玉県/ショウゴロンさん　●P.75「海でニョロモがこんにちは」北海道/滝沢優子さん　●P.75「しゃべると回る変なオブジェ」大阪府/島たけるさん

大募集！ドリームテクニック!!

64ドリーム編集部ではみんなの発見したゲームの裏技、ドリームテクニック（略してドリテク）を大募集中!大技、小技、なんやねんソレといったくだらない技などなんでもOK。技のスゴさに応じて豪華な賞品を用意してお待ちしています。右記の要領で、①裏技を発見したゲームのタイトル、②裏技の具体的な内容、③住所と名前、電話番号を正確に記入して右記の宛先までハガキかFAXで奮ってご応募ください。

※ドリテクに関する電話でのお問い合わせにはお答えできかねる場合がございます。あらかじめご了承下さい。

ドリテク技ランク

- ●超特夢…おもちゃ券1万円分とお好きな64ソフト1本。さらに64ドリーム特製記念品
- ●特夢…1万円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●大夢…5千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●中夢…3千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●いねむり…千円分の図書券+64ドリーム特製記念品
- ●悪夢…時価
- ●おねしょ…64ドリーム特製請求書。5枚で1000円分のおもちゃ券

あて先
〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「ドリテク」係
FAXでもOK　Fax 03-3230-0675（A4用紙で送ってね）

はがきの書き方

❶大乱闘スマッププラザーズ
❷隠しキャラ登場
1Pモードのボーナスゲーム、プラクティス3「ZOOを倒せ」で、基本キャラ全員分を5秒以内にクリアしよう。すると隠しキャラ「モリクン」が登場するぞ。そのキャラでクリアすると、隠しステージ「オートレース場」が出現!!
❸〒102-0074
東京都○○区○○町1-1-1
木村 拓汚（27）　P.N.ジャニー
電話 03-1111-2222

はみテクの殿堂

99年2月号までのドリテクの景品は既に発送いたしましたが、98年8月号で掲載した中で、住所間違いのためお送りできていない方がいます。自分だと思われる方はご連絡下さい。確認の上即時発送します。

N64新作ソフトカタログ

N64 NEW SOFT CATALOG

N64の新作ソフト(ほぼ)全てをダイジェスト版で紹介。今号から、本誌前号の「新作ソフトカレンダー」で初出したソフトについては、まぎらわしいっつーことでNEWマークはつけないことにしました。ご了承くださいませ。

RPG	ロールプレイング	SHT	シューティング
ACT	アクション	SPT	スポーツ
格闘ACT	格闘アクション	TAB	テーブル
ADV	アドベンチャー	RAC	レース
SLG	シミュレーション	ETC・DD	その他・64DD
PUZ	パズル	N64+GB	ゲームボーイパック対応

外は寒いが、今月もホットな情報満載だ

MOTHER3(仮)

RPG / DD

任天堂 / 未定

全12章だてのシナリオはもちろん、グラフィックも光と影にこだわるなど、かなり素晴らしい出来になりそう。サウンドも『ゼルダ』のオカリナでプレイヤーが自由に演奏できたような、本作ならではの楽しい仕掛けが盛り込まれるぞ。

スーパーマリオRPG2(仮)

RPG / DD

任天堂 / 未定

完全2Dのペラペラマリオが登場。現在、システム的な部分は完成している。また、宮本さんの仕事場の近くに開発チームが近々引っ越すらしい。つまり、製作はかなり進んでるってこと。今年の夏〜秋頃には発売してくれるといいな〜。

エルテイル(仮)

RPG

イマジニア / 未定

このソフトと同様に延期されていた、他のイマジニアソフトは全て発売されるのに、どういう理由なのか『エルテイル』だけが音沙汰なし。RPGというジャンルだけあって、相変わらず読者の前人気は高めなので、早く発売されないかな。

※画面は海外版です

ズール〜魔獣使い伝説

RPG

イマジニア / 未定

昨年末に発売される予定が、突然未定になってしまったけど、鋭意開発中。発売中止にはならないから安心して欲しいぞ。戦闘に参加する全ての魔獣がいっせいに行動する、迫力の戦闘シーンを見られるのは秋頃になってしまいそう。

HYBRID HEAVEN

RPG

コナミ / 99年春

今回新たに判明したキーワードは「クローン」。この技術を巡って戦いが起こされるようだが……。最新ハイテクを使った物語展開も注目どころだが、戦略思考が必要とされる戦闘も一度プレイするとハマってしまいそうだぞ。

ロボットポンコッツ64(仮)

RPG / N64+GB

ハドソン / 未定

テレビでは新しい「ロボコン」が始まったけど、それとは一切関係のないこちらは『ロボポン』。自分のロボットたちを育てて戦わせる育成ゲームなのだ。先に発売されたGB版からキャラを移動させてくることもできたりしてしまうぞ!

※画面は開発中の状態です

ウルトラドンキーコング(仮)

ACT

任天堂 / 未定

前作とは全く違う、完全な3D作品に生まれ変わった期待作。アメリカ任天堂の社長が以前「98年末に出したかった」と語っていたが、かなり開発は進んでいるもよう。SFC版ドンキーってどれも年末発売だから、本作も99年末発売!?

コンカーズクエスト(仮)

ACT

任天堂 / 未定

リスのコンカーとシマリスのベリーちゃんが、失われた財宝を取り戻し、友達を助けるために大活躍する。メインモードは1人プレイでストーリーを進めていく形式だが、4人プレイモードも搭載されるぞ。キャラもすごくかわいいよ。

※画面は海外版です

カービィ64(仮)

ACT

任天堂 / 未定

99年初の任天堂ソフトとなった『スマブラ』開発のHAL研作品。昨年末の時点でカービィの生みの親である桜井氏が率いるチームとは別の開発陣が製作を進めているとのことだった。製作はとにかく進めているので、果報は寝て待とう。

スーパーマリオ64-2(仮)

ACT DD

任天堂 | 未定

ルイージなどを動かす実験段階を経て、しばらく開発を中断していたらしい。『マリオ64』ではハードの可能性を60%程しか引き出せなかった」と宮本さんは振り返っているので、前作を上回る出来に超期待。あれ以上って…すっげー！

※画面は前作のものです

ゼルダの伝説DD(仮)

ACT DD

任天堂 | 未定

『ゼルダの伝説 時のオカリナ』の興奮もさめやらぬ今日この頃。読者のみなさんはいかがお過ごしでしょうか。カセット版とは別ラインで開発が進んでいると言ってたこの作品、詳しくは87P～の宮本茂氏インタビューを読んでみてね。

※画面は前作のものです

ウィンバック

ACT

コーエー | 未定

対テロ特殊部隊の一員になって、テロリストグループが占拠した衛星管制センターを奪還するというガンアクション。期待のソフトにランクインしている人気タイトルだが、現在大幅改良中のため新情報はなし。再び登場するのは春頃!?

悪魔城ドラキュラ黙示録

ACT

コナミ | 99年3月11日

いよいよ発売日間近に迫った『ドラキュラ黙示録』。その難易度の手応えは今までのシリーズファンなら納得の出来。編集部ゲーマーアンドレもてこずったステージが続々と登場するぞ。クリアするのは君の腕の見せ所とも言える。

スーパーマン

ACT

タイトー | 未定

20年ほど前に、映画で世界中のファンを魅了した大スター・スーパーマンが、64の中で悪者を相手に大活躍。近未来風の都市など、ステージ数は20前後ほど用意されるようだ。彼がくり出す豊富な攻撃アクションも楽しみだ。

※画面は海外版です

爆ボンバーマン2

ACT

ハドソン | 99年春予定

お馴染みのボンバーマンシリーズ最新作。4人対戦のバトルも楽しめるぞ。先月号では春発売予定とお伝えしたけど、どうやら少し先の発売になりそう。なので、新情報は残念ながらしばらくお休みします。再登場まで少しまってね。

新世紀エヴァンゲリオン

ACT

バンダイ・ガイナックス | 99年春

ゲームショウに向けて開発が進められる『エヴァ』。しかし、なかなか出てこない新情報に担当者は焦りの色を隠せない。発売日が決まるのはいつなのか。そして、この先のステージに隠されたものは？来月こそサービス、サービスっ！

TONIC TROUBLE

ACT

Ubiソフト | 99年内

上に出てる発売日を見て下さい。以上です…ってワケにゃいかんか、やはり。ええ、残念ながら発売が延期になってしまったんですよ。というわけで、変な宇宙人エドくんの冒険を見られるのは、もうちょっと先となってしまいました。

ラストレジオンUX

格闘ACT

ハドソン | 99年5月予定

巨大ロボット「レジオン」に乗って時間と空間を飛び越え、世界征服をたくらむ悪の組織「ライトレイド」と戦うんだ！という内容の3Dロボット格闘ゲーム。複雑な地形のマップやピンチのときでも一発逆転が狙えるシステムに期待しよう。

飛龍の拳スタジアム リアルバージョン(仮)

格闘ACT

カルチャーブレーン | 99年

『SD飛龍の拳伝説』は現在発売中。かわいいキャラが登場するSDと違って、こちらはリアルなキャラが登場する本格派の格ゲーだ。『SD』では50人以上ものキャラが登場したので、本作もキャラ数の多さが1つのウリになりそうだ。

※画面は前作のものです

64大相撲2

格闘ACT

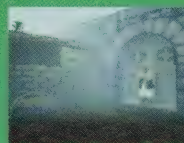
ボトムアップ | 99年3月18日

ついに発売も間近になってまいりました『64大相撲2』。前作のいいところを受け継ぎながら更にパワーアップして登場だ。現実の相撲界でも期待の新人が登場してきていることだしね。もちろん、女の子のお相手もお忘れなく！

シャドウゲイト64

ADV

ケムコ | 99年4月28日予定

以前からその存在だけはウワサになっていたこのゲーム。今回電撃的に発売日が決定！オトナ向けの本格アドベンチャーゲームだぞ。ファンタジーの世界にどっぷり浸かってプレイすることが要求される。もちろん、アタマの回転もね。

はみだしワン

今ノリにのっているイギリスのソフトメーカー、レア社（135Pも見てね）がゲームボーイカラーソフトの開発に本格的に乗り出した。まずは『コンカー』のGB版を開発するようだ。

はみだしタク

「任天堂はN64版の『気楽に遊べるパズルゲーム』を作っています」と、本郷さんが教えてくれたぞ。任天堂のパズルと言えば『ドクターマリオ』?『パネルでポン』?でもその正体はまだ謎だ。

金田一少年の事件簿(仮)

ADV

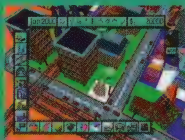
ハドソン | 未定

「この情報の少なさは、まるで『天外○境 III』のようだ」と金田一少年は思った。このままでは、ホントに迷宮入りしてしまう…。「一度でいいからゲーム画面を見たい」そんな言葉が、まだ春遠い札幌の雪に飲み込まれていった。

シムシティー64

SLG DD

任天堂 | 未定

プレイヤーは市長になって街を作り、発展させる。「街の雰囲気を肌で感じるような」秀作になりそうだ。去年の春頃にはほぼ完成しているとの情報があったのだが、さらに磨きをかけているのか?開発は99年も大活躍のHAL研だ。

キャベツ(仮)

SLG DD

任天堂 | 未定

「ある生き物」を育てるというSLG。「鮮烈なキャラデビューにしたい」と本作を企画した糸井重里氏は語っていたが、どうやらキャラのヒントは糸井氏とその仲間のホームページ「ほぼ日刊イトイ新聞」にあると編集部は予想している。

※画面はホームページサイトです

サイレントサマーストーリー

SLG

コナミ | 未定

未だ何の情報も出ないタイトル。5月頃に行われるはずのニンテンドウスペースワールドでは情報が出てくる物と思われる。それまで首を長くして待っていよう。64のサードパーティのカギを握るコナミだけに新ジャンルとして期待。

実況G1ステイブル

SLG N64+GB

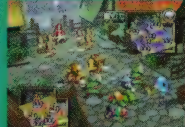
コナミ | 99年春

1999年競馬も始まり、編集部でも相変わらず馬券情報の飛び交う今日この頃。できれば春のG1までにその情報をつかみたかったのだが、まだ情報は出ない。となるとこれまたニンテンドウスペースワールドまで待たないとダメかも。

オウガバトル3 Person of Lordly Caliber

SLG

クエスト | 99年春

前作『タクティクスオウガ』での局地戦に対し、より広域の大戦争を描いたシミュレーションRPG。『伝説のオウガバトル』のシステムをバージョンアップして蘇る。ストーリーも以前の作品とつながる「エピソードVII」が語られる。

超時空要塞マクロス Another Dimension(仮)

SLG

トミー | 未定

本誌創刊準備号からタイトルのあがっている作品だが、創刊3号あたりからぱったりと情報が途絶えてしまった。一時期、インターネットの海外サイトでは動画などが公開されていることもあったが、現在ではそれすらもない。発売中止か?

64ウォーズ

SLG N64+GB

ハドソン | 99年予定

任天堂の『ファミコンウォーズ』(FC)の正当な流れを組んだ戦略シミュレーション。今回は、初の3国戦も登場するようだ。ゲームボーイの『GBウォーズ2』とのやりとりもできる。簡単操作で本格的な戦略が楽しめるので、人気も高い。

PDウルトラマン バトルコレクション64

SLG N64+GB

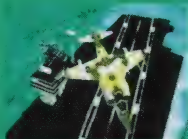
バンダイ | 99年春

みんなが知ってるウルトラ戦士や怪獣たちといったウルトラキャラがポリゴンの3Dキャラになって、最強の座を目指して熱いバトルを繰り広げる。GB ソフトから吸い出したデータをキャラに変換するなんていうこともできるみたいだぞ。

フライトシミュレーター(仮)

SLG

ビデオシステム | 99年

ミリタリーマニアにはたまらない、離着陸戦闘機が登場する『ハリアー2000』の日本版への移植ではないか?との噂は絶えることなく編集部内でささやかれまくっている。同作は戦闘機を操縦する感覚がかなり忠実に再現されているぞ。

※画面は『ハリアー2000』です

おねがいモンスター

SLG

ボトムアップ | 99年4月9日

発売日の正式決定を受けて、編集部にもほぼ完成版のサンプルロムが登場。64ドリームの読者がデザインしたモンスターも確認したぞ!細かい演出なんかもかなりグレードアップ。キミのモンスターを育てるまであと少しの辛抱だ!

NEW!! パズルボブル64

PUZ

タイトー | 99年3月5日

ゲーセンでも大人気の『パズルボブル』最新作がついに64に登場。3つ以上のバブルをそろえて消すだけという超簡単ルールで、誰でも気楽に楽しめる。4人対戦も可能で、コレクションモードにはなんと1025ものステージがあるぞ。

忍たま乱太郎 チャレンジパズル64
PUZ

カルチャーブレーン | 99年4月下旬

NHK教育で放送中のアニメで、ファンにはおなじみの忍者のたまご「忍たま」たちが登場する絵合わせパズル。64版では立体のキューブを転がしてパズルを完成させる。パズルが完成した時の各キャラの声やリアクションも楽しみだ。

※画面はイメージCGです

スター・ウォーズ 出撃!ローグ中隊!(仮)
SHT

任天堂 | 未定

今年「エピソード1」が公開される「スターウォーズ」のシューティングゲーム。主人公はおなじみのルーク・スカイウォーカーだ。

同盟軍の精鋭部隊「ローグ中隊」を率いて帝国軍のタイファイターやAT-ATをやっつけよう！

テュロック2(仮)
SHT

未定 | 未定

海外では好評発売中の3Dシューティング。拡張RAM対応で画像が大幅に美しくなるハイレゾモードがあり、なにかと話題も多い。前作

にはなかった4人対戦もある。編集部で海外版を少しだけプレイしたが、かなり良さそうだった。

超空間ナイタープロ野球キング2
SPT

イマジニア | 99年3月予定

華麗な演出に加えて、今回はゲームモードがタップリと用意されているのが魅力の『プロキン2』。試合シーンも前作のような難しさが

なく、見違えるほど遊びやすくなっているぞ。画面がややザラついた感じなのが惜しまれるかも。

ウルトラベースボール実名版64
SPT

カルチャーブレーン | 99年

フツーの野球ゲームとはひと味違う、多機能野球ゲーム。初代ファミコン時代からおなじみの、このシリーズのウリである「秘打」や

「魔球」などが使えるハデなウルトラプレイが、64ではどう再現されるかな。モード数も多くなりそう。

※画面はSFC版のものです

マリオゴルフ64(仮)
SPT

任天堂 | 99年予定

おなじみのマリオファミリーが登場する楽しいゴルフ。今のところ全6コース（108ホール）を予定。しかもこの作品、GBにもつながるら

しいのだ。てことはキャラを育てたり、いい道具をどんどんゲットしたり、対戦したりするのかな？

ゴルフ(仮)
SPT

任天堂 | 未定

海外でのどこかで製作中でリアルな等身大キャラが登場する…こと以外不明。本誌創刊号（96年9月発売）では96年12月発売予定として

てタイトル初出。画像の1点も出ずにここまで引っ張った作品の最長記録。これでいいのか？いや良くない。

実況パワフルプロ野球6
SPT N64+GB

コナミ | 99年3月25日

サクセス大学生編はバイトと恋にはさまれて野球もおろそかになるほどの楽しさ。ペナントではドラマティックペナントモードが追加。

シーズン中でも選手が成長していくという要素のついたファン待望のペナントモードなのだ。

NBA IN THE ZONE2
SPT

コナミ | 未定

NBA界の神様、マイケル・ジョーダンが引退。ピッペン、ロッドマンまでいなくなったシカゴブルズだが、君の手で操作すればNBAチャン

ピオンも夢じゃないかも。そんな楽しみ方ができる待望のソフトだが、今月も情報はおあずけだ。

※画面は前作のものです

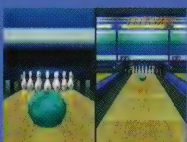
NHL BLADES OF STEEL
SPT

コナミ | 99年4月1日予定

急きょ発表、発売の決まった、コナミ自慢のスポーツシリーズ最新作。氷上の格闘技とも呼ばれるアイスホッケーの最高峰、NHLの64

版だ。簡単でスピーディな操作感で迫力あるプレイが楽しめる。ぜひ64でNHLを体感してくれ。

NEW!! スーパーボウリング
SPT

アテナ | 99年3月26日予定

投球するときの緊張感、ピンを残した時のあの悔しさなど、ボウリングの面白さがきっちり再現されている。ゴルフのように決められた投球

回数を基準に競うモードなど、バラエティ豊かな作りだ。一風変わったレーンやキャラも楽しい。

プロ指南麻雀「兵」
TAB

カルチャーブレーン | 未定

プレイヤーのレベルに応じてプロが指南してくれる。プロ雀士というと固定のイメージがあるかもしれないが、この作品に登場する女子プロ

雀士をはじめとして、特に最近の女雀士はキレイな人が多いのだ（でも、もちろん脱がないぞ）。

※画面はSFC版のものです

はみだしワク

GBソフト『ポケモンピンボール』以外にも、振動カートリッジ対応のソフトが数本開発されている。タイトル等はまだ未発表だが、いずれも99年内には発売されそうなのだ。

はみだしクン

日本では発売元が未定になってしまった『テュロック2』。海外では発売中で、とても高い評価を得ているのだ。また、第3弾もすでに開発中らしい。日本でも早く発売してほしいぞ。

人生ゲーム64

TAB

タカラ　99年3月19日

ボードゲームの超定番、「人生ゲーム」が64に登場だっ！ 山あり谷ありドツボありの人生をうまく乗り切って「人生の達人」をめざそう！果たしてキミが送るのはどんな人生なのか？ ゆりかごから墓場まで、全てはルーレットだけが知っている！

エクストリームG2

RAC

未定　未定

高速バイクに乗って、ライバルを攻撃しながら1位を目指すバトルレースゲーム。ソフト自体は完成しているのだが、アクレイムジャパンからの発売がなくなり、現在販売元を探している最中なので、発売の予定が全く分からない。

トップギア・オーバードライブ

RAC

ケムコ　99年3月19日予定

「爆走」ってコトバがとってもしっくりくるこのゲーム。前作『トップギア・ラリー』とはかなり趣の違うモノになってます。でもこの迫力はけた違い！ 前作にはまったキミもそうでないキミも、プレイする価値はあると断言しよう。

レブ・リミット

RAC

セタ　99年春

発売日は春のまま変更はないのに、まだ新情報は入ってこないので、夏以降になるかもしれない。でも「あるハード」に対応させるのならば、この延期も十分納得。期待して待とう。開発陣も、かなりこだわって作りこんでいるらしいぞ。

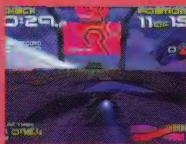
WIPE OUT64

RAC

ココナッツジャパンエンターテイメント　99年3月下旬

超高速移動レースゲーム。『F-ZERO』風の反重力レースゲームはいろいろと発売されているけど、この『ワイプアウト64』のスピード感は『F-ZERO』をも上回っているのだ。他ハードでも定評のあったシリーズだし、これは要注目。

F-ZERO X DD(仮)

RAC　DD

任天堂　未定

『F-ZERO X』を製作した任天堂の開発者が使用した「コースエディット機能」が搭載されているのがまさにこのソフト。つまり君自身が『F-ZERO』の開発者になって、自分が好きなコースを作ってどんどん追加できちゃうのだ。

実戦パチスロ必勝法

ETC

サミー　未定

パチンコゲームはN64で既に3本発売されているけど、パチスロのゲームはまだなのだ。当然、このゲームに期待していたけど、情報が完全になくなってから、もうかなりの月日が…。もしかしてこのまま消え去る運命なのか？

ポケモンスナップ

ETC

任天堂　3月21日

主人公がアニメにも登場していたトオル君に決定。自慢の万能ビークル、ゼロワン号に乗って野生のポケモン撮影の旅に出かけるぞ。登場するポケモンの数は不明だけど、みんなが知ってる仲間達がたくさん登場してくれそうだぞ。

マリオアーティスト ピクチャーメーカー(仮)

ETC　DD

任天堂　未定

お絵描き感覚でオリジナルCGを作ることができる、本格的お絵かきソフトがこの作品なのだ。特殊効果で描いた絵をジグザクにしたり、浮き彫りにしたり、スケッチ風にもできちゃうぞ。専用マウスも同梱されるとうれしいな〜。

マリオアーティスト ポリゴンメーカー(仮)

ETC　DD

任天堂　未定

最先端のCG技術をゲームにしたのがこのポリゴン（多角形立方体─平たく言えば奥行きのある画像）メーカー。立方体を基本にした簡単な操作で、複雑な立体デザインを可能にしている。作った作品に色や模様をつけるのもお手のものだ。

マリオアーティスト タレントメーカー(仮)

ETC　DD

任天堂　未定

ビデオからとりこんだ好みの画像を使って自分でキャラを作り、自由に動かして遊べる。服装やプロポーション、顔の形や髪型なんかも自由自在だ。自分で作ったキャラがゲームの中で動くって、すごい感動があるよ（本誌ちづる体験談）。

マリオアーティスト サウンドメーカー(仮)

ETC　DD

任天堂　未定

音楽作成ソフト。ゴージャスな音源の種類と簡単操作で、作曲家気分をたんのうできるぞ。シリーズ4作品の中では最後発になりそうだ。以上マリオアーティストシリーズは、全て互いにデータのやりとりが可能。新しい遊び方のカタチだ。

※画面はSFC版のものです

ポケモンスタジアム2(仮)

ETC N64+GB

任天堂 未定

まだ正式な情報はないものの、151匹全部が使える完全版として発売されそうな『ポケスタ2』。前作を購入した人には何らかの配慮をしてほしいのだが、任天堂もそのへんのところはちゃんと考えて作っているようなので安心してね。

動物番長(仮)

ETC

開発/サルブルネイ(マリーガルプロジェクト) 未定

『ジャングルパーク』を制作した松本弦人氏と『パラッパラッパー』の制作スタッフの伊藤ガビン氏が作っている作品だ。5月には映像で公開できそうとのことなので、その頃には気になる番長の正体も分かるかな?

※画面はイメージイラストです

巨人のドシン(仮)

ETC DD

開発/パーラム(マリーガルプロジェクト) 未定

巨人は体が大きくなっていく。同時に、誤解や今までに知らなかったいろんな思いも膨らんでいく。それと引きかえに、失っていく大事な「何か」がある…。製作発表から約1年、着々と開発は進行し、3月末頃には完成するらしい。

はみだしワク 「私が期待する1本」への投稿は引き続き募集中。未発売の新作64ソフトに対する期待の気持ちを100文字前後で書いて、本誌編集部「期待の1本」係に送ってね(郵送でもFAXでも可)。

日本発売熱烈希望!の海外64ソフト

ていうか日本版が出る可能性の高い作品だ!

ゲームの質では世界に冠たるわが日本!だが、最近は海外で作られている作品の中に、ぜひ日本で出してほしいという、期待の持てる秀作が続々登場しているのだ。というわけで、日本発売の可能性も高い(または決定している)本誌編集部がオススメする開発中の海外ソフトを紹介しよう。

Banjyo-Tooie

バンジョーツ〜ギ/開発・発売元:Rare

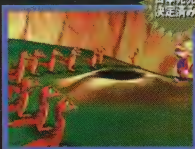
『バンジョーとカズーイの大冒険』の続編。TooiはTwo=2にかけたシャレ。で、日本語だとツ〜ギ(笑)。前作が『マリオ64』を上回る程の良いデキだっただけに、こちらも超期待。

※画面は前作のものです

Twelve Tales:Conker64

コンカーズクエスト/開発:Rare/発売元:Nintendo

日本発売決定済み

日本発売が発表されてから1年半、日本国内では画像はおろか内容の情報もつかめない。でも海外サイトでは画像他新情報が数多く公表されていて、開発はかなり進んでいるようだ。

STAR WARS Episode1

スターウォーズ エピソードワン/開発:Lucas Arts/発売元:Nintendo

SWシリーズの最新作。『ローグ中隊』の次回作だ。レース中心の内容になるらしいぞ。

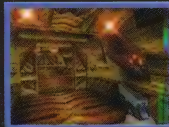
Perfect Dark

パーフェクトダーク/開発・発売元:Rare

あの『ゴールデンアイ』のシステムを使用!

時は2023年。ある企業に潜入した諜報部員が知ったのは、エイリアンと共謀して世界制覇を企む、とてつもない陰謀だった…。レア社の誇る世界最高水準の技術が、この作品の圧倒的な世界観を見事に表現してくれるはずだ。

⬅諜報部員の主人公、ジョアンナ・ダーク。敵の知能も格段に高いぞ

⬅独特の雰囲気がとても楽しみだ

Donkey Kong64

ウルトラドンキーコング/開発:Rare/発売元:Nintendo

昨年5月末にアメリカで開催されたE3で、NOA社長の荒川氏が「本当は出展したかったが、98年内の発売はキツそうなのでやめた」と語った。現在、開発はかなり進んでいると思われる。近いうちにより多くの情報が出そうだ。

日本発売決定済み

⬅現在公開されている画像はこの一点のみ

Jet Force Gemini

ジェットフォースジェミニ/開発・発売元:Rare

レア社いわく「ファンキー」なシューティング

舞台は銀河系。悪の集団Mizerにたまりかねたジェットフォースジェミニと呼ばれる3人が、宇宙で大冒険を繰り広げるACTだ。キャラごとにシナリオが違うが、互いに影響しあう「ザッピング」的な作り。海外は夏発売予定。

⬅レア社お得意の謎解き要素も盛りだくさんの旅がはじまる!

⬅戦闘システムも気になるところ

Rare(レア)ってこんな会社なのだ

本社はイギリス。'80初めにパソコンゲームを作る会社として設立。任天堂レーベルで『スーパードンキーコング』シリーズ、『ゴールデンアイ』、『バンジョー〜』等、数々のヒット作を手がけたことは有名。

⬆ホームページも楽しい作り www.rareware.com/

ザ・ロクヨンドリーム 読者プレゼント

インフルエンザが猛威をふるっているけど、みんなは大丈夫かな？ 私もかぜぎみで体調がよくないんだけど、やる気と根性でがんばっているぞ。先月号で少ない予算と書いた事を心配してくれた読者の皆さんありがとう。これもやる気と根性で何とかしてみせるので、これからも64ドリームを応援してね。

64ドリーム

1 1名 **N64**
N64時代の到来も近い

2 5名 **コントローラブロス**
やっぱり4つそろえないとね

3 1名 **ゴールドN64**

これが最後のゴールドN64。3度目の正直はだれの手に

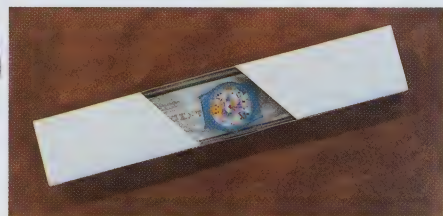
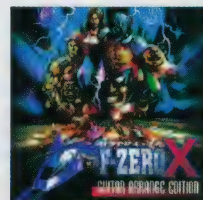
4 3名 **ゲームボーイカラー**

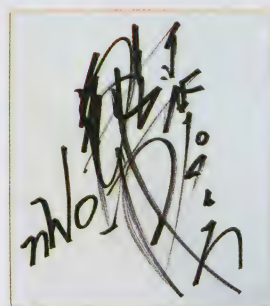
毎月1番人気のGBカラー。どーんと3人にプレゼント

5 3名 **ANA ポケモンウオッチ**
ポケモンジェットに乗った時に買ってきたのだ

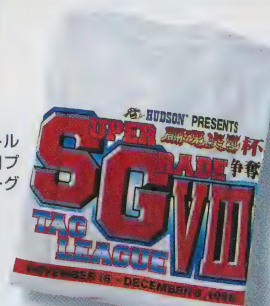
メディアファクトリー

6 3名

『ゼルダの伝説～時のオカリナ～』ハイラル・シンフォニー／CD
シンフォニック・アレンジで聴く『時のオカリナ』のメロディー

7 3名 **『F-ZERO X』ギター・アレンジ・エディション／CD**
音速を超える迫力満点のギターバトル!!

武藤 敬司さん

8 3名 **サイン色紙**
コブラツイストを掛けられたフカミバナナが死ぬ思いで獲得した武藤敬司のサイン色紙

ハドソン

9 3名 **SGリーグ Tシャツ**
闘魂炎導のタイトルロゴが入った新日プロ・SGタッグリーグのTシャツ

コナミ

10 1名 **『がんばれゴエモン でろでろ道中オバケてんこ盛り』オリジナルCD(セットで)**

オリジナル・ゲーム・サウンドトラック

主題歌・挿入歌シングル

オリジナルBGMがタップリ収録されたサントラと影山ヒロノブと水木一郎の豪華ヴォーカリストが歌うシングルCDをセットでプレゼント

モリガング

11 5名 **ピカッとクリーナー**

端子の汚れもこれでバッチリのゲームボーイ専用クリーニングキット

マンダム

12 5名 **ゴージョー薬用殺菌ジェル**

速乾、ベタつかない薬用殺菌ジェル。ゲームの前後は手をきれいにね

バンプレスト

13 3名 **ポケモンキーホルダー**

かわいいポケモンキーホルダーを3つセットで3名に

パルテック

14 10名 **SFC＆N64用クリーナー**
編集部でも愛用のクリーナーだ

応募の方法 アンケートハガキに希望の商品番号と商品名をご記入の上お送りください。 **応募締切** '99年3月19日 **当選発表** 64ドリーム6月号(4月発売)

ハガキは次ページについてるよ

読者アンケ〜ト

アン❤ケイトちゃんです❤すごく寒い日が続いたかと思えば、突然暖かい日もあって、今年の冬は体調を崩しやすい気候ね。みんなは風邪をひいたりしなかった？でも、気づけば春はもうすぐそこ。私は寒いのが大の苦手なので、暖かくなる日々がとても待ち遠しいです。

Q1 今月号の表紙はどうでしたか（数字でお答えください。以下同じ）。
1.非常に良い　2.良い　3.普通　4.悪い　5.非常に悪い

Q2 今月号の記事内容の感想はいかがでしたか。
1.非常に良い　2.良い　3.普通　4.悪い　5.非常に悪い

Q3 今月号で良かった記事を表1からお選びください（3つ以内）。

Q4 今月号でつまらなかった記事を表1からお選びください（3つ以内）。

表1

No.	記事
1	付録：特製シール
2	付録：特製ゼルダの伝説ポスター
3	N64新作ソフトカレンダー
4	N64ドリームランキング
5	ファイアーエムブレム
6	実況パワフルプロ野球6
7	悪魔城ドラキュラ黙示録
8	ポケモンスナップ
9	スター・ウォーズ 出撃！ローグ中隊
10	パズルボブル64
11	WIPE OUT64
12	人生ゲーム64
13	ラストレジオンUX
14	シャドウゲイト64
15	スーパーボウリング
16	超空間ナイタープロ野球キング2
17	64大相撲
18	おねがいモンスター
19	トップギア・オーバードライブ
20	NHL BLADES OF STEEL
21	ロクドリエンタメ倶楽部
22	ちづるのアナログチャット64
23	ゼル夫くん
24	GUNGUN！進め対戦ヌル軍部
25	マンガ「Dream Drunker」
26	ドリテクの殿堂スペシャル 骨ver.
27	デス仙人のゴリラでも分かるN64教室
28	トーキョー発GAME STREET JOURNAL
29	64フォーラム
30	ドリームインプレッション
31	ナベケン 今月の1本
32	ロクヨン大通り商店街
33	ニンテンドウパワー&GB発売カレンダー
34	特集：宮本茂インタビュー
35	教えて本郷さん N64の質問箱
36	毎月新聞
37	4コママンガ「ちびちびリンクの大冒険」
38	ニンテンドウオールスター！ 大乱闘スマッシュブラザーズ
39	牧場物語2
40	超スノボキッズ
41	カプコンファンクラブ
42	SFC&GB情報局
43	それゆけマリオ親衛隊
44	ドリテクの殿堂
45	N64新作ソフトカタログ
46	読者プレゼント
47	読者アンケートのページ
48	マンガ「ロクヨン夢日記」

Q5 あなたが今までに遊んだことのあるN64のソフトで、オススメだと思うものを教えて下さい（3つ以内）。また、そのソフトについて、10点満点で点数をつけてみて下さい。

Q6 任天堂のゲーム関係の商品で、あなたが今一番欲しいものを、ひとつだけ教えて下さい。
※ゲーム機本体や付属機器、またソフト（どこのメーカーのものでもOK）など、何でもかまいません。

Q7 今後出るN64ソフトで、あなたが興味のあるものを表2から選び、興味のある順に3つまでお書きください。
【6月号（4月21日発売）の「期待の新作ランキング」で発表予定につき、集計期間内に発売済みとなっているソフトは表2に含まれていません】

表2

No.	ソフト
	【あ行】
1	悪魔城 ドラキュラ黙示録
2	ウィンバック
3	ウルトラドンキーコング（仮）
4	ウルトラベースボール実名版64
5	エクストリームG2
6	NHL BLADES OF STEEL
7	NBA IN THE ZONE2
8	F-ZERO X DD（仮）
9	エルテイル（仮）
10	オウガバトル3 Person of Lordly Caliber
11	おねがいモンスター
	【か行】
12	カービィ64（仮）
13	キャベツ（仮）
14	巨人のドシン（仮）
15	金田一少年の事件簿（仮）
16	ゴルフ（仮）
17	コンカーズクエスト（仮）
	【さ行】
18	サイレントサマーストーリー
19	実況パワフルプロ野球6
20	実戦パチスロ必勝法
21	実況G1ステイブル
22	シムシティー64
23	シャドウゲイト64
24	人生ゲーム64
25	新世紀エヴァンゲリオン
26	スーパーボウリング
27	スーパーマリオRPG2（仮）
28	スーパーマリオ64-2（仮）
29	スーパーマン
30	ズール〜魔獣使い伝説
31	スター・ウォーズ 出撃！ローグ中隊（仮）
32	ゼルダの伝説DD（仮）
	【た・な行】
33	超空間ナイタープロ野球キング2
34	超時空要塞マクロス　Another Dimension（仮）
35	テュロック2（仮）
36	動物番長（仮）
37	トップギア・オーバードライブ
38	TONIC TROUBLE
39	忍たま乱太郎チャレンジパズル64
	【は行】
40	HYBRID HEAVEN
41	爆ボンバーマン2
42	PDウルトラマンバトルコレクション64
43	飛龍の拳スタジアムリアルバージョン（仮）
44	ファイアーエムブレム64（仮）
45	フライトシミュレーター（仮）
46	プロ指南麻雀「兵」
47	ポケモンスタジアム2（仮）
48	ポケモンスナップ
	【ま行】
49	MOTHER3（仮）
50	マリオアーティスト サウンドメーカー（仮）
51	マリオアーティスト タレントメーカー（仮）
52	マリオアーティスト ピクチャーメーカー（仮）
53	マリオアーティスト ポリゴンメーカー（仮）
54	マリオゴルフ64（仮）
	【ら行】
55	ラストレジオンUX
56	レブ・リミット
57	64ウォーズ
58	64大相撲2
59	ロボットポンコッツ64（仮）
60	WIPE OUT64

切手のいらないお得なアンケートハガキは次ページについてます。
3月19日の消印まで有効だよ。どんどん応募してね！

64ドリーム2月号プレゼント　当選者発表！

●ゴールドNINTENDO64
兵庫県／藤木博之

●劇場場版ポケモンポスター
埼玉県／尾屋昌伸
千葉県／菊地賢太郎

●ゲームボーイカラー
静岡県／和田真樹

●宮本茂さんサイン入り64ドリーム
新潟県／池田　良
大阪府／古本真己

●ゼルダの伝説 時のオカリナ
京都府／坂根大毅

●64ドリーム謹製福袋
大阪府／澤村啓文
秋田県／青木　隆

●ゲッターラブ!!
山口県／新城尊徳
秋田県／村田哲三
岡山県／田中慎一

●ゲームボーイウォーズ2
愛媛県／津村有一郎
東京都／大平新悟
大阪府／木村忠司

●ロボットポンコッツ
北海道／川口陽海
大阪府／小嶋佑典
埼玉県／木村廉太郎
東京都／祭主悠斗
兵庫県／武田一馬
山形県／金子　勝

●マジカル テトリス チャレンジ featuring ミッキー
岐阜県／林　良樹
愛知県／森　孝一
香川県／大角一之

●『マテチャレ』ジグソーパズル
大阪府／岡元一紘

●『マテチャレ』ポップ
大阪府／安封皓介

●ウェットリス
大阪府／石川弘司

●『テトリス64』+バイオセンサー2個セット
埼玉県／得上直哉
高知県／古谷裕二
福岡県／脇田将嗣

●ナイフエッジ
高知県／矢野　徹
大阪府／永田清雅
東京都／佐々木　航

●GBカラーキャリーバック
山梨県／山川健一
愛知県／小南正樹
愛知県／井保呂　信
奈良県／上村祐司
東京都／荒井秀行
東京都／羽田　梓
岩手県／細越沢崇介
岐阜県／梶浦悦子
宮城県／高橋政希
静岡県／太田洋平

●ポケモンフレンズ5
宮城県／村上智哉
埼玉県／居場聡史
広島県／大江香織

●ガシャポン『ゼルダの伝説時のオカリナ』フルカラーセット
埼玉県／重岡恵子
愛知県／渡辺和子
鹿児島県／鬼丸真弓
埼玉県／矢崎雅臣
東京都／中田ゆみ
（敬称略）

アン・ケイトの視点 vol.27

「GBを買った時は『Sa・Ga3』が一番話題になってたなあと思い出した。そしてそのGBは先生にとられたまま返してもらえなかった。今はどこにあるんだろう…」とのお便りが新潟県のしんとう君（19才）から寄せられました。先月号のアンケートの「GBといっしょに買ったソフト」を書きながら思い出したそうです。ある曲を聴くとそれが流行した時代を思い出すように、ゲームも自分がある年齢だった頃を思い出す、一つのココロのふるさとのようなものですよね。でも先生が返してくれないのはひどい！幸い、私は先生にとられたものはありませんが、友達の話ではしんとう君と同じ目にあっている人が多いようです。「学校に持って来るのはダメ」という規則は仕方ないとしても「返して下さい」って、生徒が先生に言う権利はあるはず。もし何か学校で「没収」されたものがある人は返してもらえるよう、先生にお願いしましょう。でも、ゲームはなるべくおうちで、心おきなく楽しもうね。

⬆アン・ケイトが小学校の高学年の頃は、このゲーム一辺倒の日々でした。なつかしい〜

5月号は

3月20日(土)

に発売します 定価 490 円

＊一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

NEXT MENU 次号予告

いよいよ球春到来！というわけで、次号では『パワプロ６』の大特集～！ もちろん発売直前の『ポケモンスナップ』や今月はお休みしてた『新世紀エヴァンゲリオン』の最新情報もお伝えします。さらにSFC版『ファイアーエムブレム』のゲーム画面も初公開！次号は春らしく情報てんこ盛りでお届けします。お楽しみに～！

＊予告の内容等は変更される場合があります

EDITOR'S VOICE 編集後記

●『ゲームは誰のもの』と問われると、制作に関わった全ての人達のものであると同時にユーザーのものだと返答します。特定の個人や団体だけのものではないはずです。64ドリームは編集者を含めた読者のものです（わたる）

●現在2/8日。つーことはあと３日で『FF8』。思えばCD-ROMで最初にプレイしたRPGは『天外魔境』でした。あれから１０年。今年は『DQ7』も『エムブレム』出ることだし、またゲーム三昧か（マッシー）

●なんだかんだ言いながら『FFVIII』を予約してしまった。前作で苦渋を味わったのに…、今度はもうやらないと思ってたのに…。でもやっぱり気になる。とりあえずやってみないとねぇ。ああ、踊らされている（ケイ少佐）

●ついに「お酒はなるべく量を控えましょうね」とのドクターストップが！でも次の瞬間には２夜連続で浴びるほど飲んでいた私。ああ自己嫌悪。やるなと言われるとついやりたくなるのが人間なんてラランラですな（ちづる）

●ジョン・カーペンター監督の最新作「ヴァンパイア/最期の聖戦」を見てきた。この監督の映画って、なぜかあんまりヒットしないんだけど、オレは大好き。特に「要塞警察」なんか死ぬほど面白かっこいいぜ！（もっちー）

●ドリームキャストの『セガラリー2』に大ハマリの日々。サターン版の前作も相当やり込んだけど、『2』はコース・登場車種ともに多いので、さらに長期間遊べるのは確実。N64でも面白いレースゲーム出ないかな（エンドー）

●ホントはいろいろ書かなきゃいけないことも書きたいこともあるんだけど、今月はこれを書かずにはいられません。馬場社長、ありがとう！ あなたのでっかい背中は一生忘れません（直筆サイン入りタオルは宝物・フカミ）

●i Macにはあまり興味がなかったけど、5色のバリエーションはイカす。テレビCMで流れるストーンズもイカす。任天堂もプロスカラーに別の名前をつけてほしい。リンク（緑）とかマリオ（赤）とかテレサ（透明）とか（尾関）

●当たり前のことだけど、読者のみなさんからいただく情報はたいへん貴重。先日は地元鎌倉の建長寺の紋がトライフォース（蛇紋）と同じだと教えられた。今度の休日、ちょっくら自転車で行ってみよう（もうすぐ春だね／SAO）

編集部へのおたよりのあて先は
〒102-0074 千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「○○」係まで

バックナンバーに関するお問い合わせは
出版事業本部・業務課
(☎03-3211-2568)
までお願いいたします

STAFF スタッフ

●発行人 佐々山泰弘
●プロデューサー 中川信行
●編集長 左尾昭典
●副編集長 中北亘
●デスク 真下明
●編集 岩崎桂／脇智鶴／持田康之
遠藤靖幸／深水央
●編集デザイン 大條千鶴子／南尾和美
●編集協力 尾関友詩（ワークハウス）
真下寿子／小松原アンドゥレア
大渕豊／白石岳／永見浩子
●カバーデザイン 斉藤浩一（az! firm）
●デザイン&DTP 大岡喜直／相京厚史（GORILLA）
東城由香里／山崎将貴／和辻哲
高橋慶子（az! firm）
●写真撮影 水口哲二／知久聡史／加藤昌人
坂田陽一
●イラスト 中植茂久／三浦ゆうま
牧野タカシ／記村隆鶴／渡辺健一
●広告 林承徳／笹川北等／吉川普司
柴崎貴久／花島優史
●印刷 大日本印刷株式会社

The64DREAM 4月号
1999年2月20日発行
発行●株式会社 毎日コミュニケーションズ
編集●〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13 共同ビル2号館
TEL03(3230)3642 FAX03(3230)0675
本社（広告・業務・販売）
〒100-0003
東京都千代田区一ツ橋1-1-1 パレスサイドビル
TEL03(3211)2579（広告）
TEL03(3211)2596（販売）
TEL03(3211)2568（業務）
FAX03(3214)8558（共通）

超スノボキッズ

今度のスノボは超イケてる～！

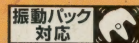
●新しいショット弾・アイテムが追加！

●コースの種類がいっぱいあるよ！

●新要素「ストーリーモード」では巨大なボスが登場！

好評発売中　希望小売価格¥6,800（税別）

■NINTENDO64専用ソフト ■アクションレースゲーム（1～4人用）■振動パック対応

振動パック対応

商品のお買い求め先について

全国の玩具店、百貨店・大手スーパーの玩具売場、またはゲームソフトショップにてお買い求めください。お近くのお店にない場合は、下記問い合わせ先までご連絡ください。

株式会社アトラスCS販売部　〒162-0825 東京都新宿区神楽坂4-8
TEL 03-3235-7802　受付時間 9:30～18:00（休日は除きます）

アトラスFAXステーションサービス　ファンキーネット：03-3258-0753

ファクシミリから電話をかけ、音声ガイダンスにしたがってください。（ボックスナンバー　7777）

http://www.atlus.co.jp/

ATLUS
株式会社アトラス

The 64DREAM

4月 最新情報満載号
ザ・ロクヨンドリーム

●マリーガルが新タイトルを発表
●ゼルダ開発者インタビュー

1999 Apr.
MYCOM
ムックシリーズ

1999年2月20日発行：（株）毎日コミュニケーションズ
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1
●広告03-3211-2579　●販売03-3211-2568

定価：本体467円+税

9784839901578

1929476004673

ISBN4-8399-0157-0

C9476 ¥467E

雑誌68391-90